
REGALAMOS RAINBOW SIX 3
XB MAGAZINE
Revista XBOX independiente
Número 18
Noviembre de 2003
5 euros
13 PREVIEWS
GRABBED BY THE GHOULIES
SW JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
SONIC HEROES
SEGA GT ONLINE
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
ROGUE OPS
BROKEN SWORD 3
ALIAS
SCOOBY DOO
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
LEGACY OF KAIN DEFIANCE
MISSION IMPOSSIBLE: SURMA
SSX
RAINBOW SIX 3
REVIEW + ENTREVISTA
mkm
PUBLICACIONES
00018
8 424094 003570
CRIMSON SKIES 9,4
XIII 8,8
AMPED 2 8,7
VOODOO VINCE 8,2



Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50
POWERSLIDE
BIZARRE CREATIONS
Microsoft game studios
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing®2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox *Live*™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari Official Licensed Product
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.

Nº 18. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Secretaria de redacción
Yolanda Díaz

Redactores y colaboradores
SirBruce, Jorge Núñez, Urashima, Jetulio Pencas, Xboxfever, Kikobox, Ozuteki, Antonio Gutiérrez, Manuel Patricio

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Vía Net Works España

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Elena Tapia (etapia@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 44 45

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 5 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

ARCOIRIS SEIS... TOMA TRES

La portada de este número 18 de XBM no es ninguna casualidad. Como muchos de vosotros ya sabéis, la política de esta revista a la hora de elegir su tema de portada es seleccionar un título muy esperado pero que aún no va a llegar a las tiendas de nuestro país. En casi todos los números han ocupado portada algunas de las previews, work in progress o primeras impresiones más destacadas de cada época. Por lo que, como os podéis imaginar, la inclusión de Rainbow Six 3 en la portada de este número responde a una importante excepción. Y es que el título de Ubi Soft lo vale y tras los amplios reportajes publicados en números anteriores (y la sorprendente pero merecida elección de mejor título del X03 europeo) Rainbow Six 3 merecía esta portada y todas las que se le publiquen. Y por supuesto, incluimos este mes el completo análisis del juego y una amplia entrevista con sus desarrolladores, para que te cuenten ellos directamente todo lo bueno que tiene este excepcional juego de acción táctica.
Pero no sólo de soldados de elite y excelente acción táctica vive el 'xboxmaníaco', y prueba de ello es la gran variedad de géneros que inundan la temporada navideña (la mejor del año) y, como reflejo, las páginas de esta revista. De momento, vuelve la saga Jedi Knight a nuestra consola, llega el genial plataformas de Microsoft Voodoo Vince a enamorarnos a todos y por fin está en las tiendas el que, para nosotros, es un claro must have esta temporada: Crimson Skies. Además, ya estamos inmersos en plena temporada futbolística y, a falta de la confirmación total de ese ansiado Pro Evolution Soccer para nuestra consola, ya están disponibles el nuevo Club Football y el esperado FIFA 2004. Toda una gran noticia para los futboleros. Y para los adictos a la velocidad, nada menos que las previews de Need for Speed Underground y Sega GT Online. Se nota, se siente, la temporada navideña está llegando y nos va a golpear de lleno. ¡Viva!

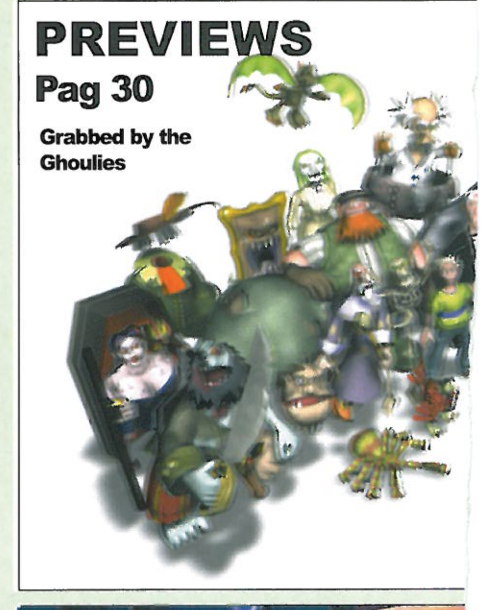
NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

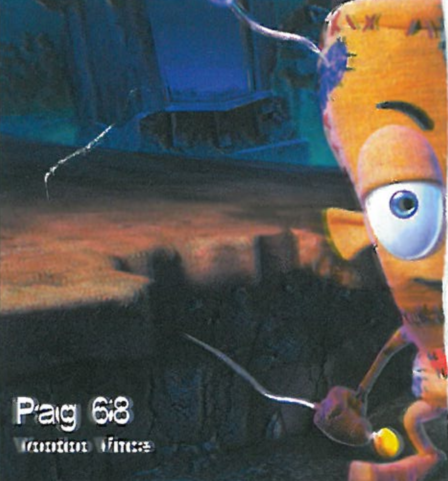
CHEMA ANTÓN	**ANTONIO GUTIÉRREZ**	**ALBERTO B.**
Siempre exigiendo un poco más a todo el mundo. Debería parar y mirar que todo está yendo genial.	Sevillano de pro, el más veloz de nuestros colaboradores, vive entusiasmado con la gran consola de la X.	Entró a colaborar con XB Magazine y la revista ha ganado en calidad editorial. Un gran tipo de gran eficacia.
MALASCUERNAS	**SIRBRUCE**	**CARLOS CORCUERA**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Desde que regresó de LA tras el E3 2003 no es el mismo. Dice que vio la demo de HALO2 unas 20 veces...	Desde Zaragotham City ha aportado su granito de arena para construir este nuevo proyecto de XB.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dárse cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

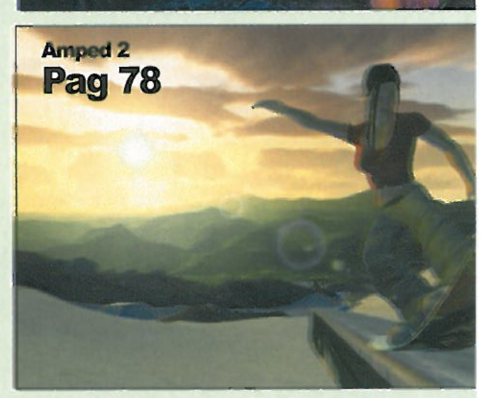

SUMARIO


WORK IN PROGRESS
Pag 22
PERFECT DARK ZERO
Pag 28
Jade Empire


Pag 30
Armed & Dangerous


PREVIEWS
Pag 30
Grabbed by the Ghoulies


Pag 68


Amped 2
Pag 78


Pag 38
Sonic Heroes



REGALAMOS RAINBOW SIX 3

XB MAGAZINE

Revista XBOX independiente

Número 18
Noviembre de 2003
5 euros

13 PREVIEWS

GRABBED BY THE GHOULIES
SW JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY
SONIC HEROES
SEGA GT ONLINE
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
ROGUE OPS
BROKEN SWORD 3
ALIAS
SCOOBY DOO
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE
MISSION IMPOSSIBLE: SURMA
SSX

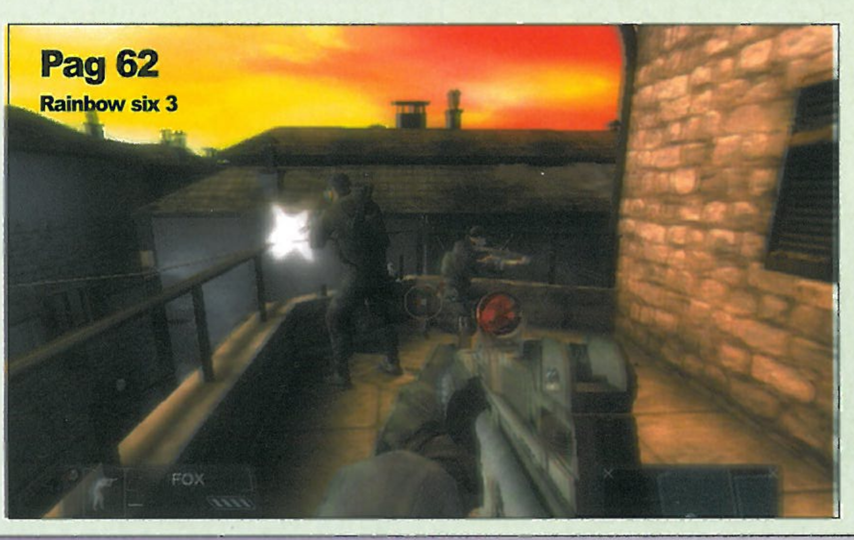
RAINBOW SIX 3

REVIEW + ENTREVISTA

MKM PUBLICACIONES

00018
8 424094 003570

CRIMSON SKIES 9,4 XIII 8,8 AMPED 2 8,7 VOODOO VINCE 8,2

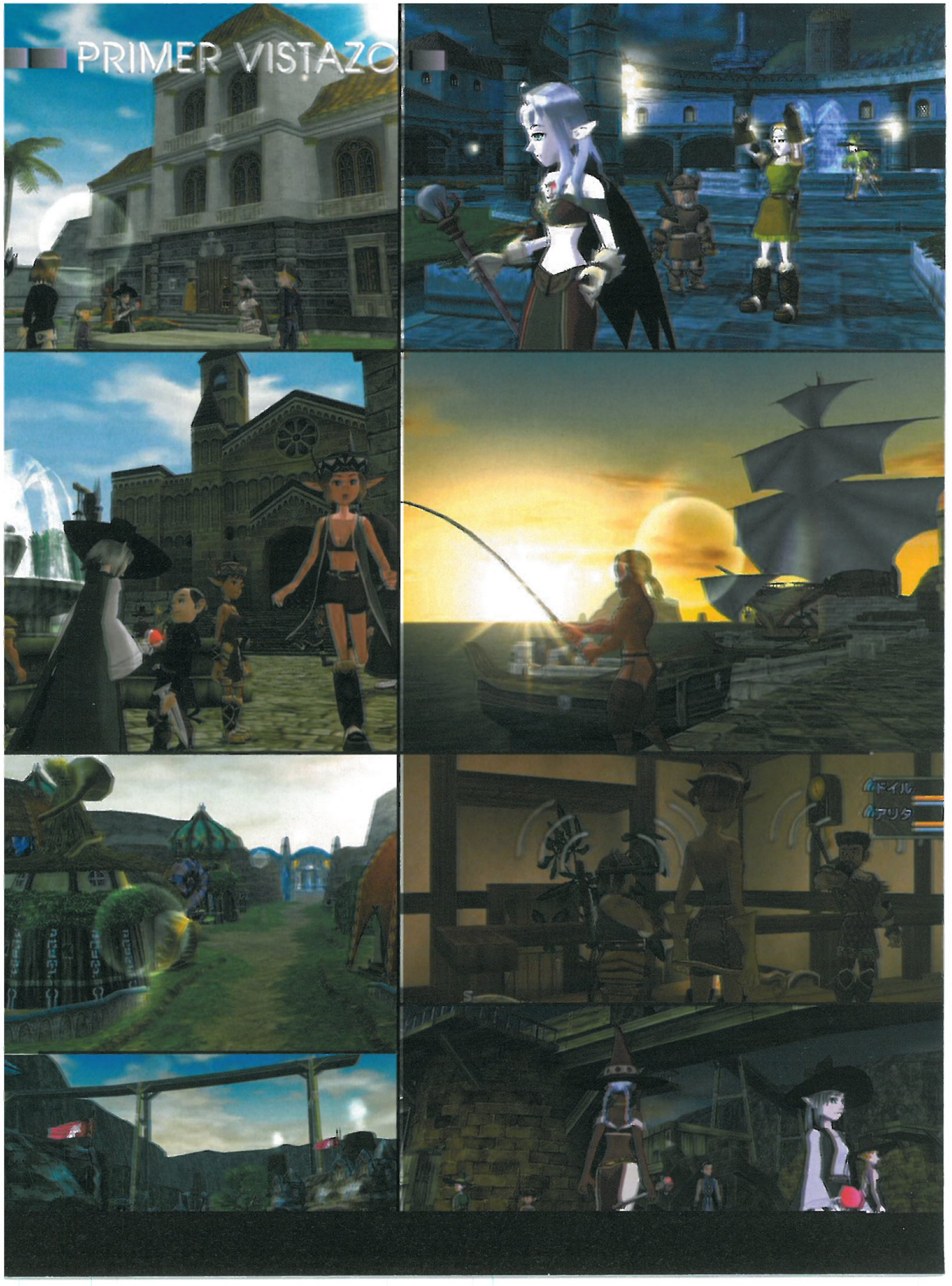


Pag 62
Rainbow six 3



Pag 76
XIII


© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.


PRIMER VISTAZO
ドイル
アリタ



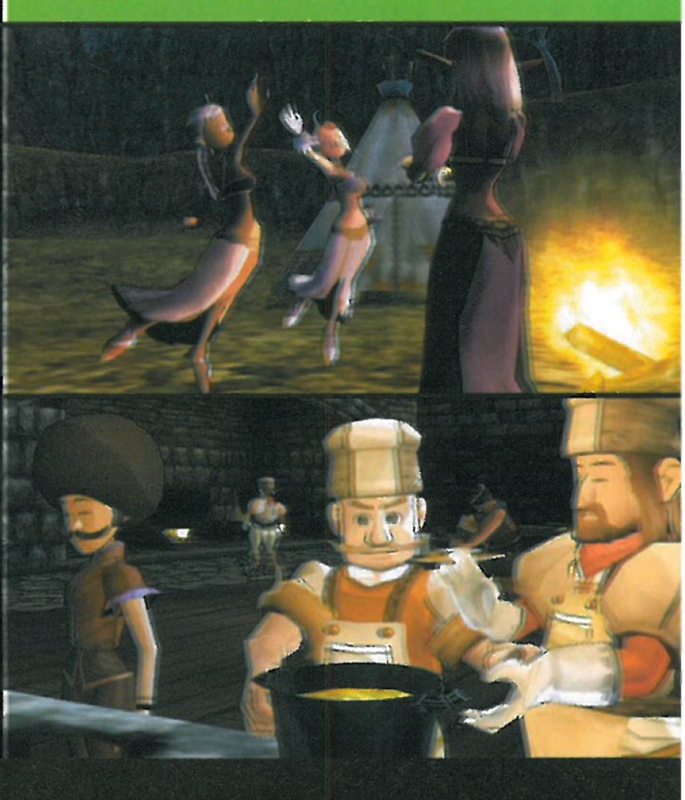




TRUE FANTASY LIVE ONLINE

Cada vez son más las imágenes que nos llegan del esperado MMRPG que la maquinaria de Microsoft Game Studios va a regalar a todos los adictos al género poseedores de una Xbox. Y esta publicación de imágenes se ha visto incrementada, sobre todo, desde la celebración del Tokio Games Show, donde este título fue uno de los aplaudidos y, tal vez cuando se lance, sea uno de los más importantes para despertar la necesidad de tener una Xbox entre muchos nipones. Así, hemos decidido publicar un buen número de nuevas imágenes de este esperado juego de rol multijugador masivo online, que a buen seguro se convertirá en uno de los más jugados a través de Xbox Live. El título nos ofrecerá un mundo fantástico que crecerá y crecerá en Internet a medida que se unan más usuarios y donde podremos elegir todos y cada uno de nuestros actos. De hecho, podremos elegir entre ser un importante caballero y vivir arriesgadas aventuras o, por elcontrario, llevar una vida mucho más tranquila en este mundo virtual y ser un prestigioso cocinero, un herrero encargado de hacer las mejores espadas y armaduras del reino o un simple granjero preocupado de sus cosechas y animales. Además, la inspiración 'anime' del juego, su genial look 'cell-shading' y el maravilloso diseño que muestran estas imágenes son motivos más que suficientes para comenzar a enamorarse de este videojuego, que llegará en los primeros meses de 2004.





Pack "XBOX Clásicos"

Pensando en la próxima campaña navideña Microsoft ha anunciado el lanzamiento de un nuevo pack compuesto por una Xbox y cuatro de los juegos de mayor éxito de la plataforma al precio recomendado de 249,99. La edición especial del pack "Xbox Classics" se presenta en una novedosa caja de color blanco con las carátulas de los cuatro juegos incluidos en su interior: Project Gotham Racing, Dead or Alive 3, RalliSport Challenge y Munch's Oddysee.

Los cuatro juegos pertenecen a la serie Classics de Xbox, compuesta por aquellos juegos que se han convertido en clásicos por su calidad y el éxito que han obtenido entre los jugadores, y que tienen un precio de 29,99 euros.

Este pack no es el último que va a ponerse a la venta pensando en esta importante época del año. Así que preparaos para packs para todos los gustos.



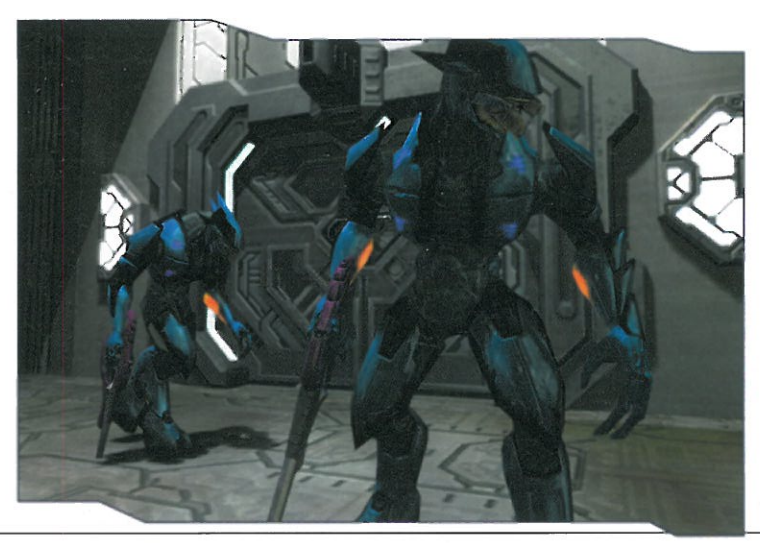
Halo 2 ya está al 90%

Pete Parson, manager de Bungie Studios, desveló en una entrevista publicada en la web de Bungie algunos detalles sobre el desarrollo de Halo 2 y aseguró que el juego se encuentra en un 90% del trabajo total.

Aun así, Parson afirma cuando se le pregunta por la fecha de lanzamiento del juego que éste saldrá "cuando esté terminado" y que las fechas de Marzo y Abril de 2004, que tanto se han rumoreado, "no parecen tan lejanas considerando el desarrollo actual". En cuanto al total desarrollado hasta el momento Parson afirma que "Es duro precisarlo. Yo estoy jugando al juego todas las noches y el resto de chicos de Bungie prueban a diario los modos multijugador. Creo que hay un 90% realizado. Pero el 10% restante es normalmente la parte más dura". En este mismo sentido, Parson afirma que Microsoft no está presionando a Bungie para que tenga listo Halo 2 lo antes posible, ya que "ellos nos dan tiempo porque quieren un gran videojuego".

Si queréis ver cómo va el desarrollo del juego y comprobar cómo los chicos de Bungie echan sus partidas multijugador a Halo 2, en www.bungie.net hay una webcam que han colocado para que veamos cómo se lo pasan.

Entra y echa un vistazo a estos chicos probando el juego de tus sueños.

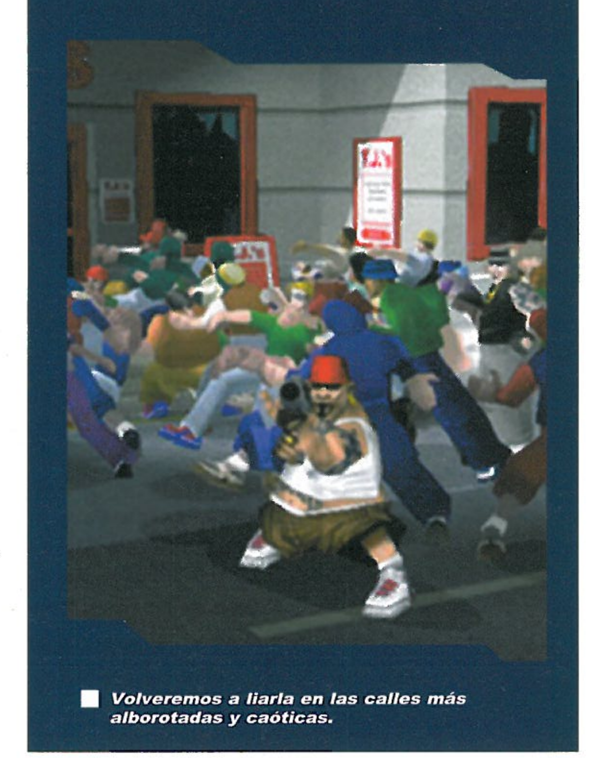


Parece que el buen aspecto de estos cóvenant nos indica que Halo 2 está a punto.

Anunciado State of Emergency 2

La desarrolladora VIS Entertainment ya trabaja en la secuela del juego de acción y escaramuzas urbanas, State of Emergency, el título que llegase hace un año a nuestra videoconsola de la mano de RockStar Games. El polémico juego ha encontrado financiación gracias a que VIS Entertainment ha dejado el desarrollo a una empresa externa creada expresamente para desarrollarlo. El título mantendrá todo el espítiru del original: caos en las calles de varias ciudades y nuestros personajes intentado cumplir misiones que desestabilicen el represor sistema policial que gobierna el país. Un juego un poco violento y polémico que ha gustado bastante a un buen número de aficionados.

State of Emergency 2 llegará a Xbox antes de finales de 2004.



Volveremos a liarla en las calles más alborotadas y caóticas.



Vuelven las tortugas ninja mutantes adolescentes.

WEB de las Tortugas Nija

El regreso de Donatello, Michelangelo, Raphael y Leonardo es lo suficientemente importante como para dar una gran noticia de este lanzamiento. Y es que Konami ha decidido resucitar esta licencia de los dibujos animados y las películas de los ochenta. Las cuatro tortugas ninja mutantes adolescentes protagonizan un beet'em up muy apetecible que utiliza la atractiva técnica del Cell Shading, lo que le da el aspecto de la mítica serie de dibujos animados.

Pero además de la noticia del lanzamiento os tenemos que contar que, a pocos días del cierre de esta edición de XBM, Konami lanzaba la página web oficial del título. Si queréis mucha información, la historia de las tortugas, imágenes, vídeos, etc. sobre el juego, ya estáis tardando en visitar esta web: http://www.konami.com/tmnt/official/flash/index.html

Nuevos muñecos de Halo

JoyRide, la compañía que fabrica y comercializa las figuras de acción basadas en Halo ha anunciado que a mediados de noviembre lanzará una nueva gama de figuras. Hasta el momento estaban disponibles las figuras del Jefe Maestro, Cortana y el Warthog (con el Jefe y un par de marines en su interior), imágenes que ya os hemos mostrado y que a algunos de vosotros os hemos regalado en aquel concurso que organizamos hace unos meses. Ahora JoyRide pondrá a la venta seis nuevos modelos. Es cierto que, para conseguirlos aquí, hay que mover hilos en las compras de importación o buscar a algún distribuidor que nos haga algún favor. Pero quien algo quiere...

Las nuevas figuras que llegarán en noviembre a las tiendas estadounidenses son estas que os mostramos en la imagen: un nuevo Jefe Maestro verde, un Jefe Maestro rojo, un covenant Elite, el genial transporte Ghost (con un Jefe Maestro y un covenant en miniatura) y cuatro sets de figuras de 3 pulgadas.



Tienes que añadir estas nuevas figuras a tu colección.

KOTOR 2 ¿en desarrollo?

Quizá sea mucho adelantar, pero Bioware parece haberse puesto las pilas con los RPGs para Xbox y después del anuncio de Jade Empire durante el X03 y la demostración de que la compañía canadiense es especialista en este terreno, todo parece apuntar a que la secuela de Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República está en desarrollo.

Se comenta incluso que desde el momento en que se acabó con la primera parte del título la desarrolladora comenzó a trabajar en un proyecto esbozado durante los meses anteriores.

Con el concepto del juego muy delimitado tras el enorme éxito de la primera parte de la saga, Bioware tendrá que trabajar en la profundización y sobre todo en la posibilidad de que se incluyan elementos para aprovechar Xbox Live más que en el primera parte.

Todavía no nos hemos recuperado del impacto que KOTOR nos ha causado y ya hay más.



The Haunted Mansion

Disney está apunto de estrenar su nueva película, una terrorífica comedia protagonizada por Eddie Murphy y llamada The Haunted Mansion. La película se desarrolla en una mansión encantada y está basada en una atracción con el mismo nombre ubicada en Disneyland. Esta nueva película, que llegará estas Navidades a los cines de nuestro país, va a ser trasladada a un videojuego de la mano de TDK Mediactive. El juego será un título de acción en tercera persona en el que manejaremos al héroe Zeke Holloway (un personaje que no aparece ni en la película ni en la atracción del famoso parque temático) con el que tendremos que resolver decenas de puzzles y atravesar diferentes niveles.

El juego estará disponible en las tiendas de Estados Unidos a mediados del mes de noviembre e incluirá un par de entradas para ver la película. No sabemos si es nuestro país TDK seguirá esta iniciativa.

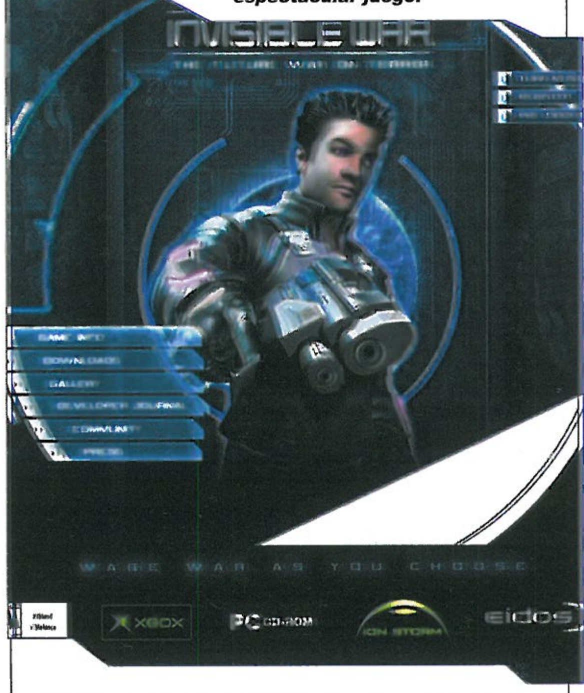
EL pack Xbox de esta nueva producción de TDK.



Deus Ex 2 cada vez más cerca

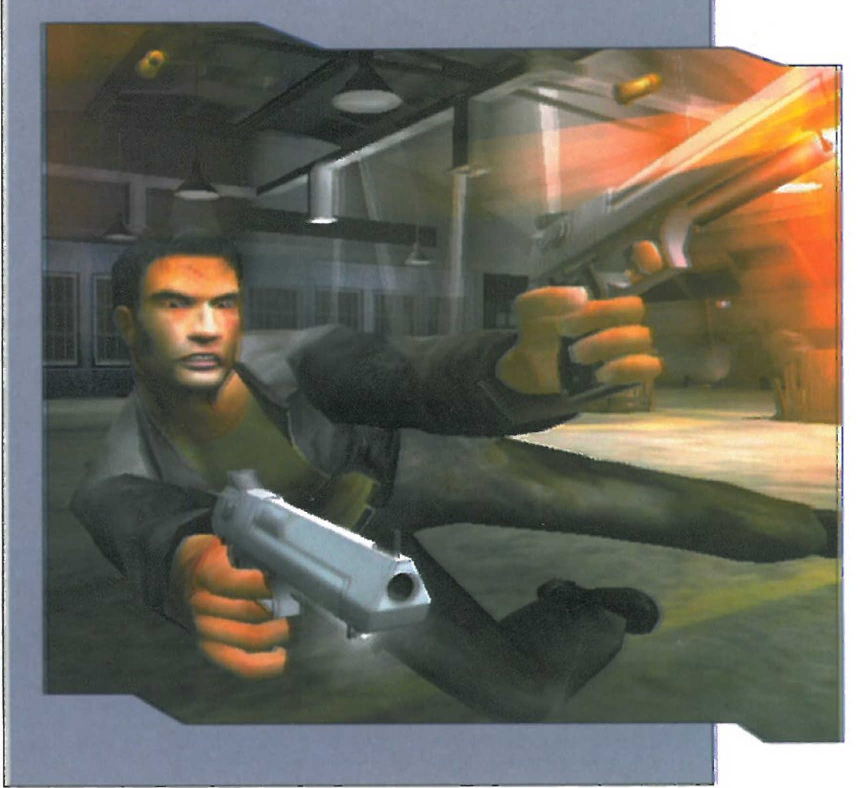
Tanto es así, que Eidos e Ion Storm han lanzado la web oficial, un sitio visualmente espectacular que ofrece todos los materiales que puede desear todo fan del juego. Así, podemos ver el trailer final que muestra lo mejor de este título en movimiento, la secuela de aquel mítico Deus Ex para PC y que llega catalogado como un sorprendente FPS/RPG.
La página web oficial incluye también un diario de desarrollo para que resolváis todas las dudas que os pueda crear el juego y los plazos de su puesta a punto antes de su puesta a la venta. También podemos encontrar, por supuesto, todo el argumento, información sobre personajes, armas, biomods, etc. Una secuela que promete y que, en poco tiempo tendrá un ademo para PC disponible en esta página web. El título llegará a Xbox antes de que acabe el año.
Visita: http://www.deusex2.com/

Deus Ex 2: Invisible War, una espectacular web para un espectacular juego.



True Crime ¿un posible plagio?

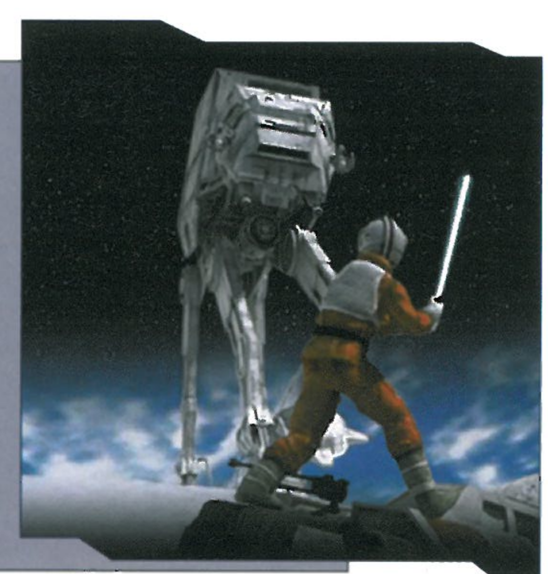
Activision se enfrenta a una demanda judicial presentada por Robert Crais, autor de varias novelas policiacas ambientadas en Los Ángeles, y quien asegura que el personaje protagonista del juego y sus aventuras están plagiadas de sus obras. Crais asegura que Nick Kang, el sucio y problemático ex policía protagonista de True Crime es exactamente igual a Elvis Cole, el protagonista de las novelas de este escritos californiano. Así, con la demanda interpuesta en la corte del distrito de Los Ángeles, Crais amenaza con el aplazamiento indefinido del lanzamiento de este título de Activision. Aun así, y a la espera de que esta demanda se resuelva, parece que el juego desarrollado por Luxoflux saldrá en las fechas previstas. Lo que queda claro es que, si os gusta el argumento de True Crime, tal vez os enganchen las novelas de Robert Crise, un autor por descubrir.



¿Rogue Squadron en Xbox?

Un sorprendente rumor recorre las principales webs dedicadas a Xbox y nosotros no podíamos dejar de comentarlo en esta sección (porque estos rumores luego van y se cumplen, ¿o no os acordáis de aquel rumor sobre GTA que se ha convertido en una maravillosa realidad?) Pues este rumor apunta a que la popular saga Star Wars: Rogue Squadron llegaría a Xbox, pero no de cualquier manera sino en un espectacular pack que recogería una versión especial de la trilogía. Esto quiere decir los dos primeros títulos que aparecieron en PC, Nintendo 64 (el primero) y GameCube (el segundo) y el tercero, Rebel Strike, que actualmente se desarrolla en exclusiva para GameCube y que está asombrando a toda la crítica internacional. Dicen las malas lenguas (qué malas) que los chicos de Factor 5 no están especialmente contentos con la potencia ni el nivel de ventas de la consola de Nintendo y que se estarían fijando en Xbox como en la plataforma soñada.

El rumor no se queda ahí, sino que dicen que será a lo largo del año que viene cuando llegaría este magnífico pack. Así sea.



Sega retrasa Virtua Cop 3 y Outrun 2

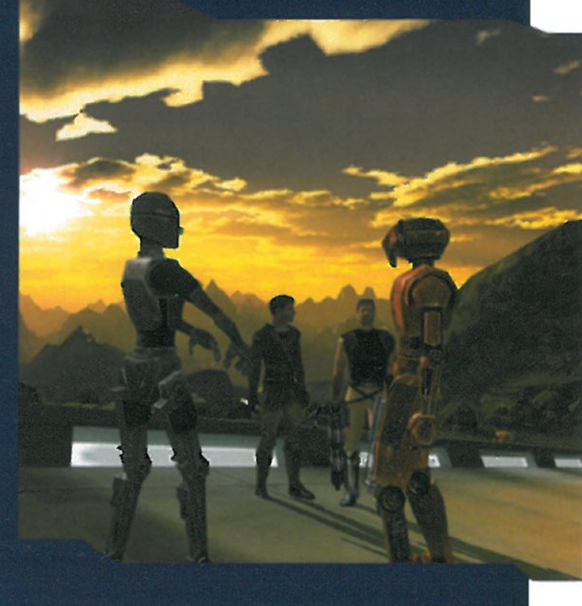
Según publicó la revista japonesa Dorimaga hace algunas semanas y tras haber entrevistado a dos de los ejecutivos de Sega-AM2, los proyectos de Sega Virtua Cop 3 y Outrun 2, que se había anunciado que aparecerían en Xbox en el catálogo de 2004, no tienen confirmada su salida para la consola de la equis. Según las palabras de Masayuki Sumi y Makoto Osaki, aunque ambos juegos han sido porgramados para funcionar en la placa Chihiro de las recreativas y ésta es compatible con Xbox. El hecho de la necesidad de una pistola para una buena experiencia con Virtua Cop 3 encarecería mucho el juego y sus ventas se verían muy reducidas con la proporción de Xbox que existen en Japón. En cualquier caso, Sega no ha dicho que no los vaya a convertir, lo cual nos deja esperanzas para ver los juegos en nuestra Xbox dentro de muy poco.



Con pistola barata o sin ella, queremos jugar a Virtua Cop 3 en nuestra consola. Y a Outrun 2 ni te cuento.

Un nuevo planeta para KOTOR

Bioware ha adelantado que los extras que incluya la versión PC del magnífico RPG de Xbox se podrán descargar a través de Xbox Live para ampliar la vida del juego que ya, de por sí es bastante largo. Lo nuevo de Kotor descargable a través de Xbox Live a aprtir del próximo 1 de diciembre, fecha oficial del lanzamiento de la versión PC en España, son, en primer lugar un nuevo planeta. Al decir verdad, se trata de una estación espacial que orbita alrededor del planeta Yavin. Se trata de una pequeña área en la que podremos comprar ítems, así como conocer nuevos personajes no jugables. En segundo lugar, encontraremos nuevos objetos (armas, cristales para el sable láser, armaduras y un nuevo color para el sable láser). También habrá nuevas escenas cinemáticas de despegue y aterrizaje... una gran noticia para los seguidores de un juego que está arrasando en las tiendas.



Pronto podremos visitar una nueva estación espacial.



Ábrete paso hasta el número 1.
Microsoft game studios
"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox *Live*™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.
TOP SPIN™
XSN SPORTS
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
xbox.com/topspin
©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.





por Urashima

X03, Francia ¿resultado? Pocos anuncios espectaculares para nuestra X... AM Show, Japón ¿resultado? OutRun 2 impresiona a propios y extraños, por desgracia Sega no piensa en portarlo a Xbox... Tokyo Game Show, Japón ¿resultado? De nuevo escasas novedades para la consola de Microsoft... ¿se acabó todo?

¿no existe ya ninguna esperanza para Xbox en tierras niponas? Seguid leyendo y sacad vuestra propias conclusiones, en nuestro kankei edición especial TGS.

En directo desde el Makuhari Messe

Si hay algo que tenemos que mencionar antes de que los ríos de gente nos arrastren hacia el interior del recinto, es un anuncio que ocurrió justo un día antes del inicio de la feria y posiblemente fuera lo más interesante de todo. Yoshihiro Maruyama, veterano de la industria, conocido sobretodo por su cargo como COO y vice-presidente de Squaresoft, pasaba a formar parte de la plantilla de Xbox Japón a partir del 1 de octubre. El fichaje de Maruyama-san nos ilusiona sobretodo por el hecho de que fue el máximo responsable de la famosa "joint venture" entre Electronic Arts y Square, logrando posicionar a esta última como una de las compañías más respetadas del mercado norteamericano en tan solo un par de años. Ahora la pregunta es, ¿logrará lo mismo con Xbox de cara al mercado nipón? Fácil no lo tiene, sin duda.

Tras esta noticia, nos dirigimos con un poco más de ánimo hacia el stand de Xbox, bastante espectacular por cierto, pero nosotros no nos dejamos impresionar fácilmente (ni siquiera las chicas del apartado dedicado a True Fantasy Live Online lo lograron) así que esperamos ansiosamente el inicio de la conferencia de Microsoft.

Peter Moore y Robbie Bach en escena, suerte que también hicieron su aparición los ya clásicos desarrolladores nipones.

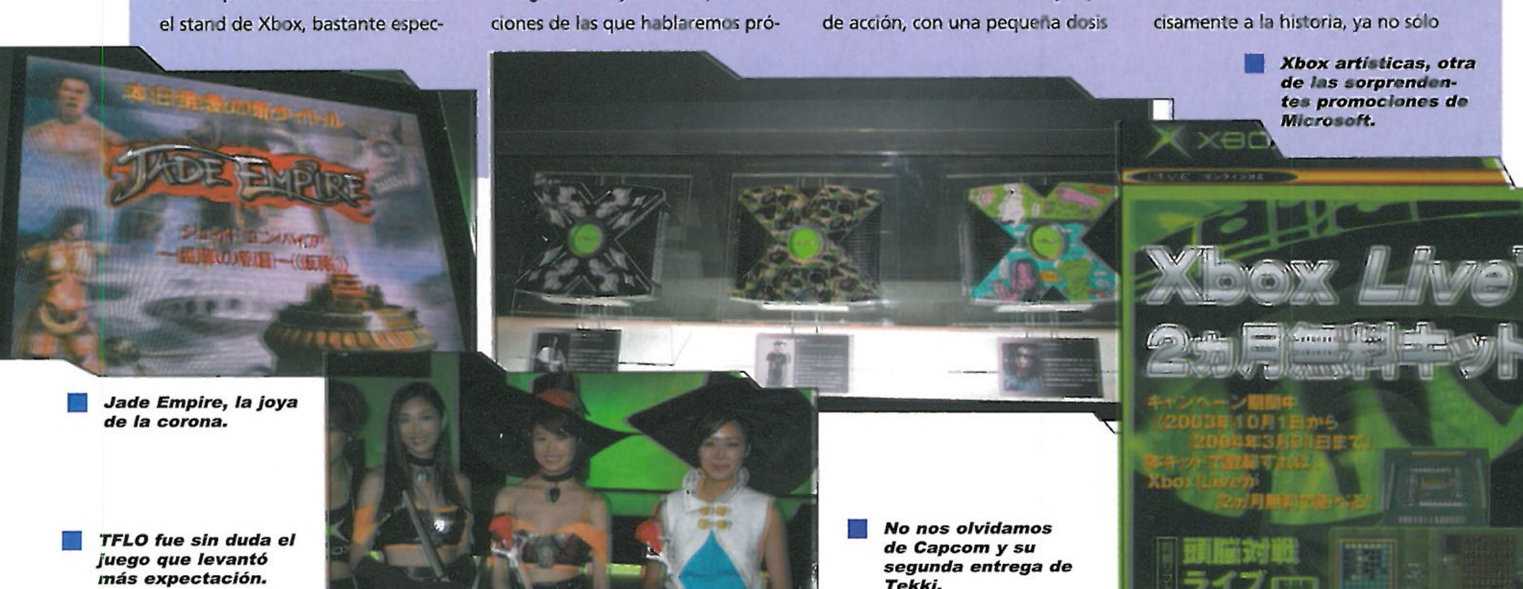
Xbox Live a go go, con miles de packs de 2 meses gratuitos de suscripción para todos los asistentes; hay que hacer lo imposible para superar los 40.000 abonados, aunque Japón sea el país con mayor ratio de suscriptores, según Moore.

También destacamos la presencia de nuevos packs, como el de Project Gotham Racing 2, previsto para el 20 de noviembre, sin duda un buen pistoletazo de salida para el título de Bizarre.
Y como no podía ser de otra forma, Microsoft se sacó de la manga nuevas y curiosas promociones de las que hablaremos próximamente, desde diseñar nuevas cubiertas para la Xbox a ganar viajes a una playa privada de Hawai al más puro estilo DOAX o pases para el próximo E3.

Y para el final hemos dejado las novedades, sólo son un par pero bastante interesantes, sobretodo en el caso de Jade Empire, el nuevo RPG de BioWare. Tras llevarnos a una galaxia muy muy lejana nos trasladan de vuelta a un escenario más clásico, aunque igual de fantasioso, que podríamos situar en una China bañada con ideas de Miyazaki y con un trasfondo épico que recuerda a Shenmue, pero es sólo la impresión que tuvimos tras ver el trailer mostrado en el TGS, el juego de BioWare tiene personalidad propia y además es exclusivo de Xbox. Esperemos que la estética oriental no se quede sólo en eso y también marque huella en su ejecución, podríamos estar ante uno de los grandes.

Por otro lado, nos encontramos con Phantom Dust, un juego de acción, con una pequeña dosis de estrategia, que nos sitúa en un futuro post apocalíptico en el que podremos enfrentarnos libremente, destrozando los escenarios con nuestros súper poderes, a otros jugadores (4 en total), ya sea offline o a través de Xbox Live, donde se esperan enfrentamientos dignos de recordar. Lo más destacado de Phantom Dust viene por parte de su director, Yukio Futatsugi, responsable del Panzer Dragoon original.

Y esto ha sido toda la conferencia, ¿dónde está el famoso trailer de Halo 2 que prometieron? ¿Y Double STEAL 2, entre otros? Nadie lo sabe. Lo cierto es que a parte de estas 2 novedades "de la casa", no encontramos demasiado amor por parte de las third party japonesas. Lo único destacable vino del Team Ninja, como era de esperar, con los espectaculares trailers de Ninja Gaiden y DOA Online. Esta edición del TGS no pasará precisamente a la historia, ya no sólo



Xbox artísticas, otra de las sorprendentes promociones de Microsoft.

Jade Empire, la joya de la corona.

TFLO fue sin duda el juego que levantó más expectación.

No nos olvidamos de Capcom y su segunda entrega de Tekki.

Lasa chicas de DOA, simepre espectaculares.



en lo que a Xbox se refiere sino en términos generales. Por último debemos dar un par de sustos, True Fantasy Live Online, pese a levantar una enorme expectación, con colas de gente que quería probarlo, finalmente se retrasó a primavera del año que viene, perdiendo la época dorada para su lanzamiento que habrían supuesto las navidades. Por otra parte, nos despedimos con un golpe muy bajo de Microsoft, parece ser que Magatama aparecerá exclusivamente en Japón, sin posibilidad de verlo por aquí. Rezamos para que recapaciten y ya sea debido a su éxito, o justo lo contrario, decidan finalmente traerlo.

Dos meses gratis de Xbox Live para todo aquel que se acercara al stand.

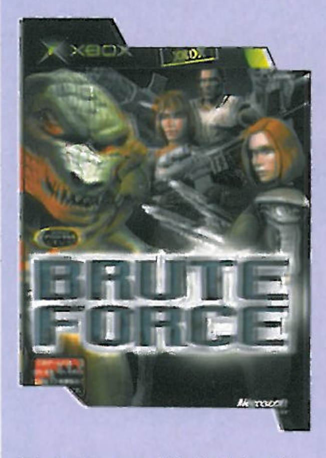


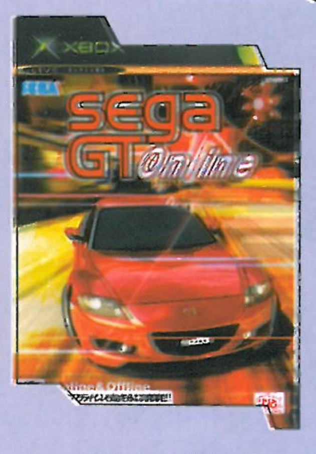
El stand de Microsoft mostraba orgulloso PGR2.

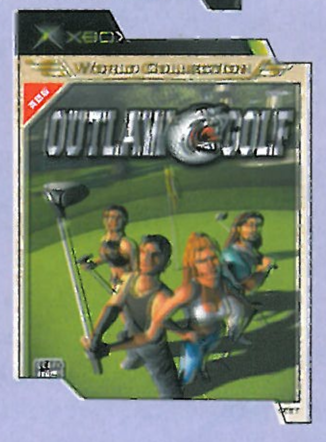


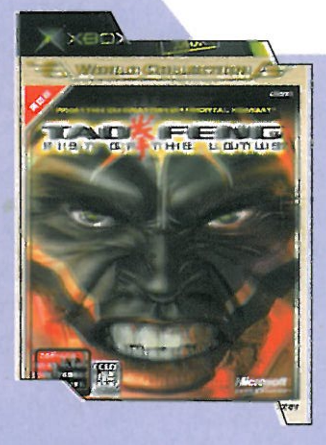
Gafas de visión nocturna, regalo en el Brute Force.

LANZAMIENTOS









Brute Force - (Digital Anvil): La fuerza bruta llega a las consolas niponas con 4 meses de retraso. Para la ocasión, Microsoft se ha enzarzado en una rebuscada promoción que se originó en el TGS, tras encontrar la respuesta a un par de cuestiones podremos ganar unas gafas de visión nocturna o bien un llavero del juego.

Se espera su salida para el 9 de octubre.

Sega GT Online (Wow Entertainment/Sega): El título de conducción online y offline de Wow Entertainment hará su aparición en Japón justo una semana antes que nos llegue a nuestras tierras.

Se espera su salida para el 30 de octubre.

Xbox World Collection Series: Al fin hace su aparición la primera horneada de esta colección de títulos de la que os venimos hablando desde hace varios números y que se encargará de traer lo más rápidamente posible (sin apenas localización) las últimas novedades 100% occidentales. Y para que los usuarios japoneses se pongan al día, nada más y nada menos que 5 juegos serán lanzados de forma simultanea:

Tao Feng: Fist of the Lotus
Inside Pitch 2003
NFL Fever 2004
Outlaw Volleyball
Outlaw Golf

Se espera su salida para el 23 de octubre.

Fantasía en estado puro que nos tiene a todos en XB Magazine sobrecogidos por lo que puedan a llegar a hacer en Bioware

XB MAGAZINE **desarrolla:** Bioware Corp **edita:** Microsoft **fecha:** 2004

Muy poco se arriesga uno si define a Bioware como los mejores programadores de RPG en la actualidad. Su historial y sus últimos trabajos no dejan lugar a dudas y no bajan de la cúspide de la excelencia jugona.

JADE EMPIRE

Antonio Gutiérrez/Xboxfever

Imagina un enorme y fantástico juego de rol, imagina que le da nuevos bríos al género, imagina que gira en torno a las artes marciales, imagina que lo programa Bioware... e imagina que es exclusivo de Xbox. Ahora puedes dejar de soñar, en 2004 será una realidad.

Las primeras capturas que hemos visto del juego nos muestran un universo mágico lleno de un respeto total a la cultura oriental.



En el X02 Bioware anunció un próximo trabajo para Xbox totalmente exclusivo. No era "Los Caballeros de la Antigua República" y que a todos llenó de expectación. Las apuestas se han multiplicado desde entonces, desde un Baldur's Gate a una más que apetecible secuela de "Star Wars: KOTOR". Echaron mano del catálogo y vieron que podían recuperar un proyecto de hace una década, Jade Empire, un proyecto de Bioware que surgió junto con el primer Baldur's Gate. La aventura se traslada a un mundo inspirado en el extremo oriente, en una China mística y misteriosa con palacios flotantes entre las nubes, ciudades entre las montañas partidas entre dos ríos e inundadas de niebla. No parece que la historia pueda decaer a tenor del esmero que siempre pone el estudio canadiense en todos los detalles argumentales. De momento la preciosa ambientación ya nos ha cautivado por su color y detalle. Por supuesto no faltarán objetos mágicos, poderosas armas e ingeniosos transportes de toda clase (destacando un vehículo volador con forma de libélula que tendrá que usar cada personaje). El primer paso para convertir a Jade Empire en un imprescindible del rol ya está dado y sólo faltaría que el control y el apartado técnico no bajen el listón. Se sabe que el motor gráfico es nuevo y cada personaje tendrá tres veces más polígonos que los de KOTOR. El

El sistema de combates elegido por Bioware será mucho más táctico.

El color, el uso de la luz, el detalle en cada elemento es lo que hará de Jade Empire un RPG completísimo.

Inteligencia, Cuerpo y Espíritu son los tres atributos principales del juego.

Todos los aspectos gráficos están hechos en un nuevo motor.

motor del juego permitirá que haya muchos personajes en pantalla hasta el punto de que las ciudades estén plagadas de gente sin que la jugabilidad se resienta lo más mínimo. Una de las prioridades de Bioware es eliminar los tiempos de carga.

Pocos detalles más se conocen del juego, salvo que tendrá un mimado detalle y respeto por la tradición oriental y poco más. En todo el mágico mundo de Jade Empire las artes de la lucha serán fundamentales y en cada mención del juego, Bioware ha hecho hincapié en ello.

Probablemente y tras la ambientación sea esta la atracción número uno del juego. Podremos adoptar un arte marcial de nuestro gusto, una escuela de magia o un estilo de lucha con armas que nos guste y vaya con nuestra forma de ser en el juego. Una de las más de treinta que habrá para elegir en cada personaje, además de las que vengan en los personajes precreados. Cada uno de ellos con unas características únicas que nos abrirán las puertas para unas misiones y nos lo harán más difícil para otras. Llegado cierto punto del juego podrás crear tu propio estilo de lucha fusionando los que hayas conocido. Tu propio estilo de lucha y su dominio te darán fama y provocará que muchos quieran ser tus aprendices, y te sigan.

Lo que sí ha sido desvelado es que Inteligencia, Cuerpo y Espíritu son los tres atributos primarios en los que se basará cada jugador, como también que el juego girará en torno a un mundo terrenal y un mundo de los espíritus que es el lado opuesto a lo que veremos en el mundo real. Deberemos pasar de un lado al otro constantemente para avanzar en una historia que la gente de Bioware no quiere hacer especialmente larga para, así, poder introducir muchas más misiones anexas. En éstas incluso podremos valernos de los discípulos que no serán jugables, pero sí que nos ayudarán. Algunos serán antiguos jefes que derrotamos y otros admiradores.

Bioware ha creado un motor gráfico completamente nuevo que servirá para que los personajes tengan el triple de polígonos que en KOTOR

Uno de los detalles revelados y que nos sorprenderán es que podremos usar elementos del decorado en tiempo real. Y además exsitirán magias que ralentizarán el tiempo.

En cuanto al modo de combate, Jade Empire quiere introducir unos combates muy estratégicos en los que cada pequeña acción sea especificada por el jugador y no, como en KOTOR, que sólo se da una orden y el personaje la ejecuta.

Más adelante os podremos decir qué camino sigue Jade Empire, si sigue por el sendero de la luz o cae en el lado oscuro al que todo juego está expuesto. Me parece que esto era de otro juego...



El Topsy-Turvy es impactante, desternillante e increíblemente efectivo cuando nos encontramos en una pelea con multitud de enemigos y sin escapatoria

XB MAGAZINE **desarrolla:** Planet Moon Studios **edita:** LucasArts/Proein **fecha:** Principios de 2004

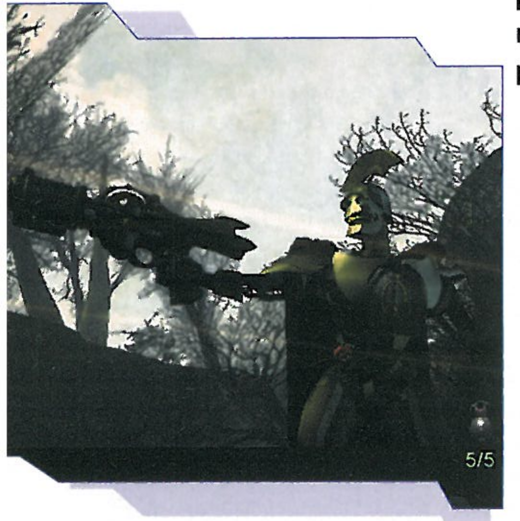
Aunque llevan muchísimos años en el negocio del videojuego, Planet Moon Studios ha podido publicar con gran éxito dos buenos juegos: MDK y Giants: Citizen Kabuto. Suficientemente geniales para que Lucas les haga este encargo.

Xboxfever

Armed & Dangerous

Una cuadrilla de matones de lo más pintoresco ha recibido órdenes para salvar una difícil situación. La misión es casi imposible, pero qué no sea por munición porque nuestros héroes están armados... y son peligrosos. Muy peligrosos.

El juego cuenta, además de con una buena historia, con muchos mini-juegos que iremos debloqueando.



Cuatro personajes, a cual más peculiar, conforman el grupo de Armed & Dangerous ("Armados y Peligrosos"). El personaje principal, protagonista de la historia y, por supuesto, el que tendremos el honor de manejar, quizá sea el normalito, por aquello de que al menos es humano. Se llama Roman y cubre la mitad de su cara con un pañuelo rojo, será para no coger frío. Diestro con los rifles de asalto y las granadas, no le tiembla el pulso cuando tiene que sentarse en las antiaéreas o tiene que ordenar a su equipo cómo colocarse. A nuestro lado batallan Q1-11, un robot de unos dos metros y medio de altura, perfectamente equipado como un centurión romano; Jonesy, un pequeño individuo verde al que le encantan los explosivos y anda siempre equipado con unas buenas gafas; y, por último, Rexus, un personaje con aspecto alienígena, muy pálido y con una mente criminal que le hace ir siempre provisto de dos pistolas. A lo largo del juego habrá momentos en los que será posible que controlemos a nuestro equipo mediante órdenes, aunque siempre seremos Roman y no habrá ningún tipo de opción para ir cambiando de personaje constantemente.

Lo que si podremos hacer es poner el mundo al revés... esta es quizá la cosa que le dio la popularidad al juego. Planet Moon le ha dado un toque de humor tanto a la historia del juego, como a los

Tenemos curiosidad por saber cómo podremos dar órdenes a nuestros compañeros.

Lo más parecido del mercado en la actualidad es Freedom Fighters.

Algunas de las armas son realmente espectaculares en sus efectos.

Estamos ante un clásico shooter en tercera persona con la ayuda de compañeros.

personajes, así como a todo lo que encontremos... y uno de esos toques de humor está en las armas y concretamente en la Topsy-Turvy, una especie de martillo hidráulico que engancharemos al suelo y al cual se agarrará fuertemente Roman, ya que el mundo se dará la vuelta, todo el mundo empezará a caer... hacia el cielo y cuando el efecto se acaba, una lluvia de personajes cae sobre el escenario. Es impactante, desternillante e increíblemente efectiva cuando nos encontramos en una pelea con multitud de enemigos y sin escapatoria. Además este arma surgió de una forma totalmente improvisada ya que en mitad del desarrollo del juego fueron a dar con un horrible bug que hacía que el uso de una de las armas provocase que todo el escenario diese vueltas hasta quedarse bocabajo. Los guionistas dijeron que aquello podía ser divertido. Un arma que diese la vuelta al escenario y todos volasen excepto Roman. Los desarrolladores consiguieron crear aquello en tan sólo un par de días. Armed & Dangerous nos ofrece un buen elenco de protagonistas, armas de gran destrucción y una experiencia sólo para un jugador ya que no se está creando ningún tipo de modo online. De momento, la gente de Planet Moon dice que sí habrá contenido descargable a través de Xbox Live, pero no modos multijugador. Y lo que también encontraremos en el título serán malos muy malos, pero lo mejor de todo es que el aspecto humorístico del juego hace que los malos tengan pinta de ser los peores enemigos que te puedas encontrar. El juego se desarrolla en cinco escenarios pintorescos pero con aspecto realista y, sobre todo, escenarios que se verán afectados por las condiciones climáticas de modo que el viento y la lluvia determinarán muchos aspectos como la puntería, la visibilidad, etcétera. Aunque en esto también influirá el trabajo de Planet Moon con la inteligencia artificial que en lugar de estar basada en niveles de inteligencia según el tipo de personaje se basará en la acción del juego. Aunque por lo visto en los pantallazos y en la demo que hemos tenido ante nuestros ojos, las imágenes del juego no lo conviertan en un revolucionario en el aspecto gráfico, Planet Moon ha querido cuidar los personajes. Por encima de los objetos, las explosiones, los efectos de luz y todo. Y es que habrá situaciones con varias decenas de personajes en pantalla totalmente renderizados, algo posible gracias al uso de su motor gráfico propietario, el Amityville II: The Possession engine, y más concretamente gracias al Prince Albert que permite realizar acciones de mapping, bump-.mapping y demás sobre las texturas de los polígonos de un modelado... polígonos que se han conseguido maximizar.

Un buen elenco de protagonistas, armas de gran destrucción y una experiencia sólo para un jugador ya que no habrá modo multiplayer

Armed & Dangerous lleva en desarrollo desde finales de 2001 en su primera fase y pretendía estar terminado durante este invierno. Parece que principios de 2004 será la fecha de su llegada a España.





Con Driver y Driver 2 en sus espaldas y un también muy aclamado Stuntman, Reflections Interactive está perfectamente preparada en el terreno de las persecuciones con coches. Lo suyo es innovar y con Driver 3 quieren dar un salto de calidad.

DRIVER 3

Xboxfever

Eres el malo de la peli, conduces bien y conoces a los mafiosos de la ciudad. Ellos encargan y tu respondes a cambio de dinero y protección. Tu trabajo es sencillo: conducir. Ellos son los malos. Tú, sólo un conductor. Driver.

Cada misión tiene dos o tres formas distintas de conseguirse, lo cual amplía las posibilidades y duración del título.

La gente de Reflections Interactive hizo un comunicado hace algunos meses para anunciar que Driver 3 se retrasaría hasta principios de 2004. El juego, según las palabras de sus creadores, necesitaba estar bien acabado para que se publicase. Y Atari les dio tiempo. Hasta el momento sólo se han podido ver algunos vídeos con el motor gráfico del juego y una cuidadísimas escenas cinemáticas que convertirán cada pequeña misión en un episodio de animación de lo más apasionante. ¿Y por qué quería tiempo Reflections? ¿En qué innova Driver 3? Fundamentalmente se mantiene el mismo estilo de juego de Driver y Driver 2, pero se cambia el resto. El aspecto gráfico está mucho más detallado tanto en la modelación de ciudades, coches y personajes, como en las animaciones y el cuidado de la física. Los creadores de Driver quieren dejar de lado ese halo que le hace compararse con GTA y convertirse en el mejor juego de persecuciones. Driver no es una aventura de un gangster, un ladrón o algo por el estilo... apenas debería importar quién conduce el coche, aunque sepamos que se trata de Tanner, sino que la acción transcurre en un coche y casi todo deben ser persecuciones a gran velocidad y un aspecto lo más realista posible.

Al decir verdad, la acción en Driver 3 tendrá lugar en un 75% dentro del coche y sólo saldremos de él para cuestiones secundarias

La introducción de motos y camiones gigantes son una gran novedad del nuevo título.

Driver fue el primer juego de misiones en coches que se aventuró a lanzarse a las 3D.

Nuestra casa en Miami será el lugar donde encontraremos el menú principal del juego y todas las opciones.

No estamos ante un intento de mejorar GTA, por el contrario, Driver 3 profundiza en su género.

Las escenas cinemáticas son realmente espectaculares.

como coger otro vehículo.

Uno de los aspectos que Reflections está trabajando mucho es llegar a ofrecer persecuciones en las que los coches se comporten del modo más realista posible y todo en ciudades que contarán con tráfico real, peatones reales y sin preparar.

Otra de las grandes innovaciones de este Driver es que las misiones tendrán varias formas de ser completadas. De esta forma podremos no sólo probar a conseguir pasar la misión de otra forma, sino investigar la forma más sencilla.

Además Driver 3 introduce novedades en cuanto a los vehículos ya que podremos coger motos... algo que huele un poco a GTA, pero que ellos juran haber intentado hacer en Driver 2, pero que por falta de presupuesto no se pudo incluir en el juego. Otro de los vehículos que podremos coger en Driver 3, quizá el más espectacular de todos, es un trailer de los que tienen 18 ruedas. Una pasada monstruosa y muy difícil de conducir... además se comportará en las esquinas con cada pequeño detalle de su gran tamaño. A lo que no tendremos acceso es a helicópteros, avionetas y cosas por el estilo. Esto, vuelven a asegurar, no es GTA. En Driver 3, sólo se conducen cosas que puede conducir cualquiera y a las que tendría acceso cualquiera que pasee por la calle y quisiera conducir. Driver 3 tiene como escenarios tres ciudades muy distintas. Como en el Driver original, volveremos a las calles de Miami, pero las diferencias con aquel son enormes. Ahora cada calle está tratada por separado y siguen patrones de inclinación, baches y todo eso que dar mayor realismo a la escena. Luego volaremos a Niza, Francia, una ciudad europea y costera con persecuciones recientes en la gran pantalla ("Transporter"); y a Estambul, en Turquía, con el atractivo de las estrechísimas calles en esta ciudad y el horrible tráfico en la hora punta. Según cuentan los desarrolladores, las tres ciudades suman

Las tres ciudades suman hasta 30.000 edificios diseñados por separado y, entre ellos, muchos que son emblemáticos en la ciudad

hasta 30.000 edificios diseñados individualmente y entre ellos encontraremos algunos emblemáticos que estarán justo en el sitio que deberían estar. Muy cuidado.

Por último, la gente de Reflections han querido dar protagonismo a algo que ya venían haciendo en los juegos anteriores, se trata de la opción de manejar las repeticiones a nuestro antojo. En Driver 3 tendremos acceso a muchísimos ángulos de cámara más con las posibilidades que esto aporta, así como a opciones nunca vista anteriormente. La idea de los desarrolladores es que la gente juegue, en ocasiones, sólo para crear pequeñas películas de persecuciones. Es decir, que elijan el modo paseo, se den una vuelta por la ciudad y consigan ser perseguidos... hacer un par de maniobras locas y luego disfrutar con las repeticiones e ir grabando los mejores ángulos y con la posibilidad de hacer zoom sobre cualquier imagen. Además se han incluido efectos de edición como cortinillas, fundidos a negro, etcétera... una pasada.



FX Racing no será sólo disparar y disparar, sino que principalmente será un juego de carreras de coches con mucha acción entre medias

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Milestone* **edita:** *Sin confirmar* **fecha:** *Principios de 2004*

Los desarrolladores de Superbikes para Electronic Arts y el más reciente y aparecido en Xbox, Racing Evoluzione (también conocido como Apex), serán los encargados de crear este arcade basado en carreras de conducción al máximo riesgo.



FX RACING

Ozuteki

Tras crear uno de lo mejores juegos de coches aparecidos en nuestra consola gracias a su alto potencial en cuanto al nivel gráfico y la preocupación por escenarios detallados, Milestone vuelve a la carga con el género en el que son especialistas, las carreras de coches... pero esta vez el arcade se ha metido por medio.

La gente de la desarrolladora italiana sabe que su especialidad está ligada a la velocidad y a vehículos que se desplacen con ruedas. Nos encontraremos ante un juego totalmente arcade en el que los vehículos, que podremos personalizar con hasta seis modos de pintura diferentes, estarán equipados con armas para complicar la carrera a los adversarios. Armas como Terremoto, Bola de Fuego, Parada del tiempo, Ladrón y Ciclón, que servirán para dar emoción a un juego que, aunque cuenta con modalidades para un solo jugador como son Quick Race; FX mode; Time Attack y Time Attack Ultra, la modalidad principal será multijugador y, sobre todo, a través de Xbox Live. De este modo podremos llevar a cabo las competiciones más bestiales en cinco modalidades: Quick Race, Nitro Attack; Token Run; Wrecking Ball y Destruction Drive.

FX Racing no se trata sólo de disparar y disparar, sino que principalmente será un juego de coches. La forma de conducir nos permitirá dar saltos impresionantes, conducir a dos ruedas, trompos, zonas de aceleración asistida, todos los elementos clásicos de este tipo de juegos que ayudan a una gran experiencia arcade.

Milestone cuidará el aspecto de los coches y podremos tener hasta a 30 variables que nos permitirán adaptar el coche, así como existirán diferentes niveles de daños en carrera para dar un toque destrucción realista.

Las localizaciones escogidas para los 18 circuitos son Egipto, Transilvania y Tokio.



Faye es vidente. Esto no sería mucho problema si no viviera en pleno Renacimiento con la Inquisición pisándole los talones

Neocell Factory es una desarrolladora de veteranos de la industria que se vieron sin trabajo tras el cierre de Vircom Interactive. Primero se reunieron para aportar ideas y terminaron creando un estudio de desarrollo acreditado para desarrollar en Xbox.

por Xboxfever

RESONANCE

Faye es vidente, es el único legado que le queda de su madre asesinada cuando ella era todavía una niña de cinco años. No sería mucho problema si Faye no viviera en pleno Renacimiento con la Inquisición pisándole los talones constantemente. La huída es necesaria, pero no sin luchar.



Resonance es un juego que mezcla dos estilos el RPG con el survival horror, algo innovador y difícil de comprender cuando uno pretende construir una historia desde cero y el otro resolver una historia que ya está escrita. Pero Resonance permitirá que ambos géneros se mezclen en perfecta armonía. A este efecto ayudará la sobrecogedora historia de nuestra "bruja" que cuenta que nació en una familia noble y vivió una vida bastante normal hasta que la Inquisición se puso por medio. Faye tuvo una premonición entonces, la muerte de su madre... al poco tiempo era su propio padre el que se mataba. La unión que había entre él, el Caballero más leal, y el rey, hizo que el rey se llevase a Faye a la Corte. La crió, pero el fantasma de las muertes de sus padres andaba siempre en el ambiente. Faye estudió Justicia y Leyes y se ayudó de su "don" para predecir crímenes en la resolución de estos, pero la muerte del rey y la cesión del trono a su hijo se convirtió en el inicio de la huida de Faye, escapar de un enemigo gigantesco: la Inquisición.

Como buen RPG, contará con un sistema de combate novedoso y fácil de aprender, además en tiempo real, algo que dará agilidad. Así se creará la historia de Faye y nuestra profundización en el propio personaje y la personalización de éste. Por otra parte nos encontraremos con el lado más "survival" que estará basado en puzzles, entornos interactivos y acertijos. Encontraremos montones de personajes no jugables con los que intercambiar diálogos. Pero lo que le aleja de otros survivals es la posibilidad de mover la cámara a nuestro antojo. La historia paranormal y la jugabilidad nos acercarán fácilmente al género.

Aunque es muy pronto (estará a finales de 2004), ya muestra buenos detalles en el aspecto gráfico. Un título para seguir de cerca.




XIII
TEN A TUS AMIGOS CERCA.....
PERO A TUS ENEMIGOS AÚN MÁS CERCA.
Totalmente en castellano
12+
www.pegi.info
ects 2003
interactive entertainment awards
www.xiii-thegame.com
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
gameloft
DARGAUD
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel. 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DL-B&M S.A.) 2000 DARGAUD
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Microsoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.

por Jorge Núñez

Puntuación: 7

Soldier of Fortune 2: Double Helix

El juego que este mes nos ocupa estas líneas en lo que se refiere a su parte online es la secuela de un exitoso título de PC con el mismo nombre. El problema es que parece que va a ser un título que va a pasar sin pena ni gloria por nuestra Xbox.

Para los que no sepan de qué va este juego, se trata de un shooter en primera persona en el que tomamos el papel de John Mullins, contratado por una organización secreta. Nuestro deber será acabar con unos terroristas que han accedido a un virus capaz de acabar con la especie humana, todo a través de 54 misiones. Según hemos podido comprobar en su análisis, no es un juego que brille demasiado en ningún aspecto. Pero hay que decir que si disponemos de una suscripción al servicio Xbox Live, esto puede cambiar bastante. Al igual que pasa con el resto de títulos de este género, aunque no sean muy brillantes, el modo online hace que se alargue su vida de forma notable gracias a sus 20 mapas multijugador con sus 5 modos de juego, ya comunes en este tipo de juegos que, aunque no destaquen por su originalidad, son los más entretenidos.



Modos de juego

Aunque siempre son los mismos modos en este tipo de juegos, vamos a explicar una vez más cuales son y que ofrece cada modo de juego multijugador, que siempre hay algún despistadillo por ahí.

- **Deathmatch:** se trata del clásico "todos contra todos", en el que hay que matar t todos los que nos encontremos por nuestro camino hasta que alguien llegue a un límite de bajas fijado.

- **Team deathmath:** es el mismo que el anterior, sólo que la "caza" será por equipos.

- **Capturar la bandera:** se trata de ir a recoger una bandera a la base enemiga y volver con ella a nuestra base sin que nos maten o nos la roben.

- **Demolición:** aquí un equipo intenta colocar una bomba en un lugar concreto, mientras que el equipo contrario trata de evitarlo.

- **Infiltración:** un equipo lleva un maletín y el otro trata de robarlo.



Elige tu modo de juego multijugador, entiéndete con tu euipo y adelante.

Contenido descargable

Como ya se comentó en la sección de descargas hace un par de meses, SOF2 a parte de los 20 mapas multijugador que trae en un principio, tiene la posibilidad de descargar nuevo contenido en forma de nuevos escenarios.

Por el momento si nos conectamos a Xbox Live, tendremos a nuestra disposición la nada despreciable cifra de 5 nuevos escenarios llamados: "Kowloon Market", "Oil Ring", "Kremenchug Hydroelectric", "Ruins" y "Cheapshot Forest". Esperemos que podamos hablar de más contenidos nuevos en próximos números de la revista.



Hasta cinco nuevos escenarios están disponibles ya para su descarga.

Opciones LIVE!

Descarga de contenido: Sí
Clasificación mundial: No
Búsqueda por idiomas: No
Nº de jugadores: Hasta 12



Soldier of Fortune es una prestigiosa licencia de PC que también brilla en Xbox.

DESCARGAS

Un mes más nos encontramos aquí al pie del cañón para ofreceros el más mínimo indicio de movimientos en lo que a descargas de nuevo contenido gracias a Xbox Live!

El primero de los juegos que va a ofrecernos descargarnos contenido adicional es el "Crimson Skyes", del cual han prometido que estará próximamente disponible. Cuando haya más noticias sobre ello, os tendremos al tanto. El segundo de ellos es el Nba Jam, en el que nos ofrecen 3 nuevos peculiares jugadores con el motivo de Halloween, que son una bruja, una momia y un hombre de paja. Como podéis comprobar, cuanto menos son peculiares los nuevos jugadores. Y por último, pero no por ello menos importante, nuestro querido y aclamado "Star Wars: Caballeros de la Antigua República". En este caso se trata de un nuevo planeta que estará disponible en la versión de PC, pero que afortunadamente están preparando para poder descargarlo vía Xbox Live. En este nuevo planeta encontraremos nuevas armas, armaduras, cristales para el sable láser así como un nuevo color de sable. Este planeta nuevo también dispondrá de sus propias escenas cinemáticas



Una nueva estación espacial orbitando el planeta Yavin estará disponible en breve para su descarga.

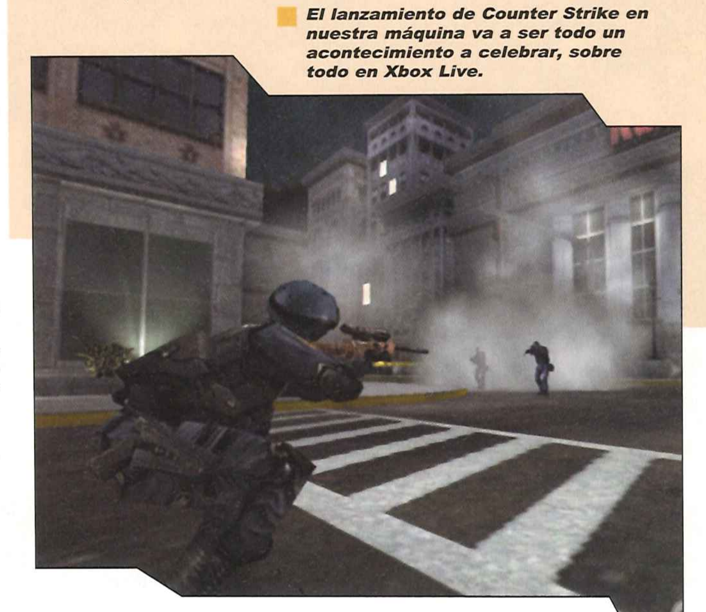
Counter Strike Condition Zero

Probablemente el más famoso de los fps para PC está a punto de aterrizar en nuestras consolas. Poca es la gente que no conozca este juego, incluso si eres fanático de las consolas y no quieres saber nada de los juegos en ordenador, habrás oído hablar de este juego.

En la versión online de Xbox, que es la que nos interesa aquí, el Live soportará hasta 16 jugadores simultáneos. Parece ser que incluirá servidores dedicados, lo cual vendrá "al pelo" para que no haya los típicos problemas de lag de sobra conocidos en otros juegos del mismo tipo.

Ahora sólo nos falta esperar unas pocas semanas más para poder tener este título en nuestras manos, así que un poco más de paciencia, ¡que ya casi está aquí!

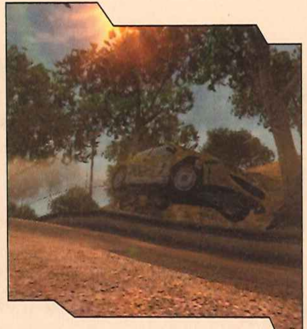
El lanzamiento de Counter Strike en nuestra máquina va a ser todo un acontecimiento a celebrar, sobre todo en Xbox Live.



PRÓXIMAMENTE



- Splinter Cell: Pandora Tomorrow: ¿quién no conoce el Splinter Cell? Creo que sobran las palabras para definir este nuevo proyecto en el que nos volveremos a poner en la piel de Sam Fisher, y esta vez, ¡también online!



- RalliSport Challenge 2: su predecesor fue el primer juego de rallies que apareció en nuestra consola. Ya estamos deseando echarle el diente, y comprobar como serán esos piques online de este prometedor título.



- SNK vs Capcom: Chaos: ya hemos tenido la posibilidad de jugar a incontables juegos de lucha en 2 dimensiones de este estilo, aunque este es el segundo título con posibilidad de jugar con adversarios en todo el mundo.



- XIII: mucho tiempo se lleva hablando de este juego y sus peculiares gráficos con el enfoque de tipo cómic. También son buenas sus expectativas, más sabiendo que podrán jugar hasta 8 personas online.

Tan novedoso en el sistema de combate, como en algunas de las peculiaridades del la jugabilidad

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Rare* **edita:** *Microsoft* **fecha:** *21 de Noviembre*

Si alguien sabe de superventas y de juegos para todos los públicos es la desarrolladora Rare. Estamos ante la gente que hizo posible Donkey Kong Country o los juegos de Banjo y Kazooie. ¿Valdrá la pena la apuesta de Microsoft por ellos?

por Xboxfever

Grabbed by the Ghoulies

¿Nunca has pensado qué ocurriría si atrapasen a tu novia en un castillo encantado y tuvieses que salvarla?



Todo comienza como en un cuento. Un chico, Cooper, y su amiga Amber, caminan en la oscuridad cerca de la terrorífica mansión de Ghoulhaven Hall, perteneciente al barón de Von Ghoul, un siniestro personaje que nos recordará a Pierre Nodoyuna. Amber y Cooper deciden acercarse un poco más a la mansión para buscar cobijo y lo que sólo era apariencia de casa encantada empieza a salir a la luz. Dos gárgolas de piedra logran raptar a la señorita Amber y la meten dentro de la casa... a partir de aquí seremos Cooper, un chico rubio vestido con pantalón vaquero y jersey verde (con una raya azul) con una edad indeterminada entre los diez y los quince años. La capacidad de pelear de Cooper nos ayudará a ir quitándonos de encima a los diversos monstruitos que irán apareciendo en nuestro camino, pero tendremos la suerte de estar asistidos por una serie de personajes que nos ayudarán a rescatar a Amber. En primer lugar, contamos con la ayuda de Crivens, el mayordomo, nos irá contando cada pequeño detalle de la casa y de los enemigos a los que nos enfrentaremos, además nos facilitará un mapa... buena gente. Como buena gente es la cocinera Ma Soupswill´s y otros individuos que encontraremos en nuestro avance por el edificio.

Y es que la tarea de encontrar a Amber puede hacerse sencilla en un principio, pero poco a poco se nos irán complicando las cosas. Al menos, la gente de Rare ha sabido dar un poco de satisfacción al jugador con mini-objetivos que van dando recompensas esporádicas, en lugar de dejarlo todo para un felicísimo reencuentro final que podría

Pelear por los cuatro costados

Cuando la gente de Rare han usado un sistema de controles como el de Grabbed by the Ghoulies no es porque sea una innovación o porque quieran sacar mayor partido al mando de Xbox, sino porque realmente vamos a necesitar golpear en cualquier dirección.

Para mover a Cooper lo que deberemos hacer es utilizar el stick izquierdo, casi como en cualquier otro juego de acción en tercera persona, pero ahora, en lugar de utilizar los botones para patadas, puñetazos, saltos y cabezazos, usaremos el stick analógico derecho de tal modo que en cualquier dirección hacia la que dirijamos el stick, sacaremos un ataque... eso sí, en ocasiones, patadas, en ocasiones puñetazos y si esperamos hasta el último momento para abalanzarnos sobre el enemigo podremos disfrutar de una contundente patada a dos piernas sobre el pecho del enemigo, al más puro estilo del "el Último Guerrero" en la WWF. Si sujetamos el stick en una dirección, acabaremos por ver como se repiten los golpes sobre uno o varios adversarios que tengamos en la posición en que estemos golpeando, pero rápidamente podremos, sin girarnos, golpear al que tengamos detrás. Y es que en GbtG, el combate cuerpo a cuerpo será muy importante y continuo, así que tendremos que saber usar tanto el golpeo, como la cámara de rotación que se controlará desde los gatillos del pad hacia un lado o el otro, todo un acierto para las situaciones de melé más caóticas en las que no sabes por dónde te vienen los golpes.

Además, GbtG permite que vayamos cogiendo algunos de los más de cien objetos que aparecen a lo largo de la aventura, objetos de diversa contundencia (saldrá un marcador en la esquina inferior derecha en las que se marcará cuántos golpes durará dicho objeto u objetos), como palos, escobas, guitarras, jamones, hamburguesas, botellas, huesos de zombies, sillas, macetas y un largo etcétera. Con sólo pulsar el botón A tendremos el objeto entre nuestras manos y podremos usarlo con el stick, pero si por cualquier razón queremos deshacernos de él, deberemos hacerlo pulsando B. En ocasiones incluso se nos proporcionarán ciertas armas como una pistola de agua bendita a mitad del segunda capitulo en que deberemos controlar el consumo antes de que se agote, o un extintor para acabar con uno pequeños dragones en llamas, una vela para acabar con las momias sólo vulnerables al fuego. Y, hablando de armas, cuidado con los enemigos porque todas las que dejemos a su alcance serán capaces de cogerlas y atacarnos con ellas.

Aunque todavía en inglés, Rare se ha preocupado en dar una buena presentación al juego.



La historia comienza con el secuestro de Amber en la puerta de la mansión.



desesperar a más de uno que no llegase a conseguirlo. Para ello iremos deambulando por diferentes estancias de la casa con el miedo metido en el cuerpo (y si no miren los caretos que pone de vez en cuando Cooper), pero con las garantías de que si en una sala hay entrada (crecerán plantas con pinchos para que no intentemos huir por ella), también hay una salida que nos será señalada y cada vez que se nos platee un retó será marcada con una interrogación hasta que lo superemos. Pero no trates sólo de cumplir y salir corriendo, Rare ha ideado un sistema de minijuegos independientes que irán apareciendo a medida que recolectemos libros (cada cinco, aparece un minijuego nuevo) con el emblema de Rare en la portada, y en cada habitación hay uno.

En Grabbed by the Ghoulies nos encontramos con un personaje carismático como es el chaval Cooper tratando de salvar a su amiguita Amber de las garras del barón Von Ghoul y contamos con la inestimable ayuda de Crivens, el mayordomo para conocer los secretos de la casa y de sus siniestros habitantes ya que nos encontraremos con pequeños monstruos similares a dragones, esqueletos, momias, piratas, zombies, televisiones, puertas o sillas encantadas... y cada uno tendrá sus habilidades y puntos débiles... e incluso puede que se enfrenten entre sí. Pero además nos encontraremos de vez en cuando con algunos otros "bichos" un poco más gordos... digamos que son los "jefes" de este juego... mucho cuidadito porque muchos de ellos nos sorprenderán por su forma de actuar.



La dificultad de los combos en los sustos llegará a ponernos en verdaderos aprietos.

Cada puerta con raices es una opción para encontrar a Amber.

Susto mortal... o no

Si somos capaces de combinar bien los botones no moriremos, eso lo tenemos asegurado. Como casa encantada en la que nos moveremos, Cooper irá encontrándose con algunas criaturas fantasmagóricas que le pondrán los pelos de punta literalmente.

De hecho la cámara rotará hasta hacer un primer plano de su cara y aparecerá una serie de botones en pantalla que deberemos pulsar antes de que el susto sea mortal. Las combinaciones iniciales son de cuatro botones y resultan sencillas, pero poco a poco van subiendo en dificultad, así como en número de botones a pulsar... un minijuego que nos puede sorprender en cualquier esquina de la casa.



Los decorados de GbtG nos meterán de lleno en la acción.

Cientos de iconos

Con este juego tendremos que tener siempre cerca el libro de instrucciones o una libreta para apuntar lo que significa cada uno de las decenas de iconos que nos serán explicados por Crivens.

Iconos que hablarán de las particularidades de un power up (correr más, cámara lenta para Cooper, cámara lenta para el resto, invulnerabilidad, muerte en un solo golpe, mejora de un arma, energía extra,...), o para la superación de un reto (matar a tantos enemigos de esta o aquella clase, sale el Grim Reaper, hay una llave,...).

Se trata de una larga serie de iconos que nos facilitan las cosas pero que pueden llegar a liarnos si vamos prestando poca atención a las explicaciones.

El símbolo R.I.P. nos indica que debemos acabar con todos los enemigos.

¡Qué monstruos más listos!

Grabbed by the Ghoulies tiene un aspecto gráfico que nos hace meternos en un ambiente tétrico, pero desde la visión más "scoobydoodiense" de la palabra tétrico, pues es todo demasiado... dibujos animados. Así que el aspecto del miedo es sustituido por enemigos realmente duros y con una gran IA que convierte ciertas fases y retos del juego en escenas de auténtica estrategia. Nos daremos cuenta de que si atacamos por cierto sitio o lanzamos este ítem antes, será más sencillo superar el obstáculo por lo que llegado un punto en el que conocemos los controles de lucha, empezaremos a usar el coco para nuestros ataques. Porque mientras, los enemigos andarán haciendo de las suyas. En GbtG nos encontraremos con que un monstruo coge cierta arma antes que nosotros y nos la estampa en la cabeza, o nos ataca sin remordimiento desde atrás cuando no le vemos... o espera en una esquina a que estemos realmente débil y luego entra en batalla con su energía a tope.

Por suerte, en ocasiones esta IA de los enemigos nos será favorable ya que aparecerán ciertos personajes a los que les caeremos simpáticos y aparecerán con una cara sonriente encima... eso significa que son amigos y que usarán toda su energía e inteligencia para derrotar a nuestros adversarios.

Las armas serán buenas aliadas de Cooper a lo largo de la aventura.

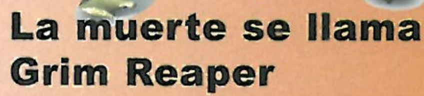
Ambientación perfecta

Todavía no es momento de poner notas a los aspectos gráficos y sonoros de un juego tan elaborado como Grabbed by the Ghoulies, pero sin embargo, sí que podemos ir sacando algunas conclusiones sobre el estilo creado por Rare para el título. Inicialmente era un juego pensado para Nintendo GameCube y de esta fase conserva un espíritu infantil en cuanto a que es un survival horror para niños o un juego de acción pura y dura para adultos.

El aspecto así lo certifica, diseños muy trabajados en cuanto al modelado de los personajes (protagonistas y secundarios), con detalles en las animaciones realmente muy buenos y que atraparán a cualquiera que vea el juego en movimiento por su suavidad y aspecto de película de dibujos animados.

Los escenarios, por su parte son poco menos que geniales, unos entornos tridimensionales con gran cantidad de elementos destructibles. Si algo se puede criticar es la falta de originalidad en algunos de los personajes como las arañas, pero poco más. En cuanto al sonido tanto en los efectos como la música están perfectamente escogidos... incluso las inexistentes voces sustituidas por murmullos que serán subtituladas convenientemente en cada idioma.

Desde el momento de la presentación, la elección de un sistema de menús y de narración de la historia a medio camino entre el cómic con viñetas animadas y el libro de cuentos, nos damos cuenta de que existen compañías que se implican con detalles que hacen saltar en calidad a los juegos.



La muerte se llama Grim Reaper

No sabemos si en la traducción final del juego este ser quedará con este nombre o se lo cambiarán por "el hombre del saco" o "el coco", pero lo que hay que decir de este ser es que en ciertos retos se plantea la posibilidad de que aparezca si no lo conseguimos antes de un tiempo determinado. Si esto ocurre, el Grim Reaper, un ser esquelético cubierto con una capucha negra con una guadaña en una mano y un dedo centelleante en la otra, nos perseguirá hasta darnos muerte... a nosotros o a quien pille por delante. Así que igual que puede actuar sobre nosotros, podremos utilizarlo para eliminar a grandes cantidades de enemigos.

Un personaje que añade tensión dramática a determinadas escenas, incluso en el apartado gráfico ya que a su paso, los escenarios y personajes irán quedándose en un sobrio blanco y negro.

Grim Reaper es un personaje que añade tensión dramática a determinadas escenas en las que nos perseguirá sin descanso



valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Un aspecto gráfico cuidadísimo. Diversidad de minijuegos. Un personaje carismático y gran sentido del humor. Unos controles que dan originalidad y muchas posibilidades de manejo sobre Cooper, nuestro personaje.	Quizá lo peor del título sea que la historia de la casa encantada ya está muy vista, pero con el toque especial de Rare hasta eso gana en originalidad. Si tuviésemos que criticar hablaríamos de la ausencia de opciones Live, así como lo corto de alguno de sus niveles.

en resumen...

Realmente Rare es garantía de calidad y este primer trabajo en Xbox demuestra su potencial. Grabbed by the Ghoulies viene para convertirse en el beat'm up imprescindible de Xbox y cambiar los estilos de lucha.





Vuelve a la academia jedi de Luke Skywalker para convertirte en todo un maestro del lado luminoso de la Fuerza

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Raven Software* **edita:** *Proein* **fecha:** *Diciembre 2003*

Este equipo de desarrollo ya nos ofreció hace poco la segunda entrega de esta saga, Jedi Outcast, además de ser responsables de las sagas Soldier of Fortune, Heretic, Hexen...

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Después de haber disfrutado de Jedi Outcast, llega el nuevo capítulo de la serie Jedi Knight, con un nuevo personaje para protagonizarlo.

por Jetulio

Sí, eso es el Halcón Milenario, y ese de los pelos es el bueno de Chewaka. Todo ocurre en una bonita escaramuza en Tatooine.

Hace menos de un año que podemos disfrutar en Xbox de la segunda parte de la clásica saga de acción de PC del universo Star Wars, Jedi Knight. Tras el éxito de Jedi Outcast, y el incombustible maestro jedi Kyle Katarn, Lucas Arts ha vuelto a la carga con un nuevo episodio, todo un regalo para los aficionados a esta serie de juegos y, en general, a los fans de la saga galáctica, que son legión. Además, este nuevo capítulo de Jedi Knight cuenta con una sorpresa añadida, y es que se trata del primer título de la saga que no está protagonizado por el ya famoso Kyle Katarn. En su lugar nos meteremos en la piel de Jaden Karr, un joven alumno de la academia jedi que el mismísimo maestro Luke Skywalker (con el inmortal rostro, sabiamente envejecido, de Mark Hamill), ha montado en el planeta Yavin 4.

Pero que ningún fan del bueno de Kyle Katarn se nos asuste, ya que este popular personaje también aparece en este juego, hará de nuestro maestro personal y nos acompañará en muchas misiones.

De vuelta a la escuela

Aunque nuestro personaje tiene nombre y apellido, no tiene una raza, un género o un aspecto definido desde el principio, sino que los expertos de Raven Software y Lucas Arts nos han dejado eso a nuestra elección. Así, lo primero que tendremos que hacer nada más comenzar a jugar será elegir todos los atributos de nuestro personaje. Una vez configurado a nuestro gusto, éste será el personaje que protagonizará el modo historia (de un jugador) de Jedi Academy, y al cual veremos ir evolucionando a medida que avanzamos en el juego. Para comenzar a configurar a nuestro personaje tendremos que legir su raza y su género, entre los que podemos seleccionar a un hombre humano, una mujer humana, un Twi'lek hembra, un Rodian macho, una Zobrak hembra o un Kel Dor macho. Después de elegida la raza y el género, podremos personalizar su rostro eligiendo entre unos cuantos disponibles, así como el estilo y color de sus ropas y, por su puesto, su sable láser. Esta es la opción que más agradecerán los fans de la saga, ya que se puede llegar a configurar bastantes tipos de sable láser. En un principio, tendremos pocas opciones debido a nuestra condición de aprendices, pero con el tiempo podremos llegar a construir todo tipo de sables, incluidos los sables de doble hoja. En un principio, podemos elegir la empuñadura y el color de la hoja. Además, el hecho de construir nuestro propio sable es algo que afecta directamente al principio del argumento de Jedi Academy, ya que somos un futuro aprendiz de jedi que ya hemos conseguido construir nuestra arma jedi sin una enseñanza regulada, algo que impresionará a Skywalker y Katarn. Asombroso, ¿no? Una vez que hemos personalizado a nuestro personaje al máximo, asistiremos a la presentación del juego, perfectamente doblada al castellano y protagonizada por nuestro recién creado personaje. Él, junto a un irritante jovencito llamado Rosh, viajan a Yavin 4 para comenzar a estudiar los secretos de la Fuerza en la academia jedi del maestro Skywalker. El juego nos cuenta la situación de la Nueva República, diez años después de la batalla de Endor y el fin del imperio, con una situación algo caótica debido a las constantes luchas contra facciones imperiales que no aceptan aún el cambio de rumbo de la galaxia. En esta situación, el maestro Skywalker ha creado una nueva academia jedi para intentar impulsar de nuevo la estirpe de monjes guerreros, defensores de la paz y la justicia. Desafortunadamente, también la mermada saga de caballeros Sith ha comenzado a resurgir.

En cuanto al ingreso de nuestro personaje en la academia comenzará siendo un poco accidentado, pues la nave que nos transporta a Yavin 4 será derribada por una misteriosa fuerza, nada más entrar en su atmósfera. Aun así, tras un breve incidente con un misterioso caballero Sith y algunas tropas imperiales, conseguiremos ingresar en la academia y comenzar nuestro adiestramiento. Este adiestramiento, que será supervisado por nuestro maestro Kyle Katarn, a quien hemos sido encomendados nosotros y el cada vez más irritante Rosh, hará las veces de tutorial para que nos hagamos con los controles del juego. Tras nuestro breve adiestramiento, tanto Katarn como Luke piensan que ya estamos listos para afrontar misiones y nos pondremos manos a la obra. A partir de este momento, podremos acceder a un menú de misiones y decidir cuál queremos llevar a cabo. Esta libertad para elegir el camino que queremos tomar hará que la historia evolucione de forma diferente en cada partida. Otro guiño genial a todos los fans de la saga galáctica es que nos cruzaremos en muchas de las misiones con conocidos personajes de las primeras películas. Así, Chewaka nos ayudará a terminar con varios cazarecompensas en Tatooine, Wedge Antilles nos echará una mano con su X-Wing e, incluso, nos cruzaremos con el mismísimo Boba Fett (que sigue vivo).

Nos juntaremos con Chewaka en alguna de las misiones.

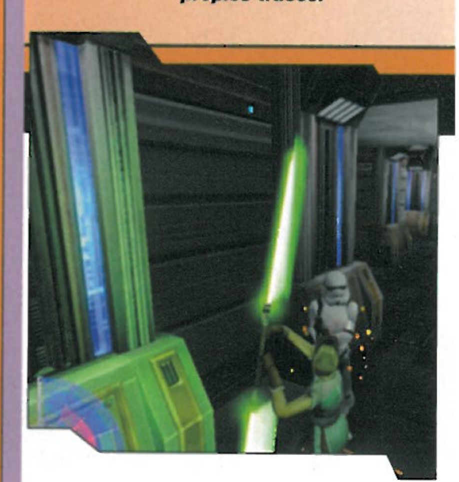
Este puede ser el aspecto de nuestro personaje principal, si queremos.



Si queremos, podemos optar por la vista en primera persona.



Cuando luches con un sable de doble hoja tendrás que aprender sus propios trucos.



Aunque el imperio ha caído, todavía quedan tropas que se resisten al cambio político.



■ *Los combates multijugador son realmente adictivos, sobre todo, por las peleas con sables.*



■ *Utiliza los poderes de la Fuerza para salir airoso de las situaciones más complicadas.*



■ *Aunque en las películas nunca lo vimos, los combates con dos sables resultan geniales.*

El arte del sable láser

Como ha pasado en todos los anteriores títulos de la saga, el combate es uno de los puntos más fuertes de Jedi Academy. Durante las diferentes misiones y niveles iremos acumulando un interesante arsenal (podremos utilizar rifles blasters, pistolas, ballestas, rifles pesados, armas explosivas, etc.) aunque el arma más vistosa y trabajada será, por supuesto, el sable láser. En el juego, podemos elegir entre la vista en tercera o primera persona, ésta última muy útil cuando tenemos un rifle o una pistola, pero cuando seleccionemos el sable láser, sólo podremos utilizar la tercera persona. En un principio, sólo dispondremos de movimientos muy básicos en nuestro combate con el sable láser, pero a medida que avancemos llegaremos a aprender diferentes estilos de combate (hasta tres) y podremos ir cambiándolos incluso en medio de una pelea. Estos estilos de combate son Rápido, Medio o Fuerte y nos darán una excelente ventaja ante nuestros rivales. También, cada tipo de sable láser tiene una técnica concreta que hay que aprender. Los combates con un solo sable, con sable doble y con un sable de doble hoja (popularizado por Darth Maul en el Episodio I) tiene cada uno sus propios golpes y técnicas que hay que aprender a utilizar. El gatillo derecho del pad de Xbox desplegará el ataque principal con el sable, mientras que el gatillo izquierdo nos permite arrojar el sable y que luego vuelva a nuestra mano. En general los combates son muy adictivos y rápidos, aunque en tercera persona (la vista obligada para las peleas con sable láser) se hace un poco difícil controlar la cámara, ya que no existe un botón que centre la vista de forma rápida detrás de nuestro personaje. De este modo, perderemos de vista muchas veces a nuestros adversarios, quienes aprovecharán nuestra desorientación para atizarnos. Nos costará unas cuantas horas de juego el controlar este tipo de combates.

La fuerza es poderosa en ti

Pero nuestro personaje, además de utilizar el arsenal de armas que vaya recopilando y desplegar su buen hacer con el sable láser, es un aprendiz de jedi e irá acumulando diversos poderes de la Fuerza que podrá utilizar en los combates o en la resolución de puzzles a lo largo de la aventura. Estos poderes de la fuerza nos permiten saltar grandes distancias, realizar empujones o tirones con la Fuerza, adquirir mayor velocidad, sentir lugares ocultos o pistas y otros poderes como la absorción, curación, truco, protección, succión, estrangulamiento, relámpago o ira oscura. A todos ellos, cuando los vayamos adquiriendo, tendremos acceso pulsando arriba y abajo el pad digital y activándolos apretando el stick analógico izquierdo. Un elemento muy original es que algunos de estos poderes provienen del lado luminoso de la Fuerza, pero otros se adquieren del lado Oscuro de la Fuerza. Cuando avancemos en nuestro aprendizaje y superemos misiones, en nuestra mano estará adquirir unos u otros poderes, lo que inclinará nuestra tendencia a uno u otro lado. Cada nivel de la fuerza tiene 3 niveles, y empezamos con todos ellos a cero, y estos los podremos ir aumentando cuando acabemos cada misión. Este toque de RPG al juego le sienta muy bien y deja en nuestras manos la evolución de nuestro jedi. Otra sorpresa muy agradable de este nuevo capítulo de Jedi Knigth es que podremos utilizar diferentes vehículos, incluidas las motos de la famosa escena de El Retorno del Jedi. A pesar de ser un porte de la versión original de PC, el juego cuenta con un buen aspecto gráfico, prácticamente el mismo que ya pudimos observar en Jedi Outcast. Otra característica fundamental que suma enteros en este juego son sus acertados modos multijugador, que nos permiten jugar a pantalla partida, partidas contra bots y a través de Xbox Live. A los modos típicos de 'Todos contra todos', 'Duelo', 'Todos contra todos por equipos' y 'Capturar la bandera', se han unido dos nuevas modalidades: Asedio y Lucha por el poder. El primero le plantea varios retos a realizar al equipo atacante para que los complete en un tiempo determinado, mientras que el equipo defensor intenta impedir que lo logren. En el modo Lucha por el Poder se llevan a cabo duelos épicos de sable láser dos contra dos. Todos ellos son personalizables por completo.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

El sistema de misiones, los elementos RPG ligados al nivel del jedi y sus poderes de la Fuerza, el sistema de combate y todos los personajes y lugares de las películas que aparecen en el juego. Los modos multijugador y el modo Xbox Live, particularmente.

lo peor...

El porte desde la versión PC ha dejado un apartado gráfico no demasiado brillante (sobre todo por los pobres escenarios y pocos detalles). Muchos problemas con el control de la cámara en tercera persona.

en resumen...

Un nuevo capítulo de la serie Jedi Knight siempre es bienvenido, ya que es un título imprescindible para los fans. La larga campaña individual, los geniales modos multijugador y la importancia que se le da al sable láser en todo el juego son grandes aciertos.



El Team Dark intentará ponérselo difícil al equipo de Sonic, Knuckles y Tails. Y es que esto es una competición de plataformas muy seria

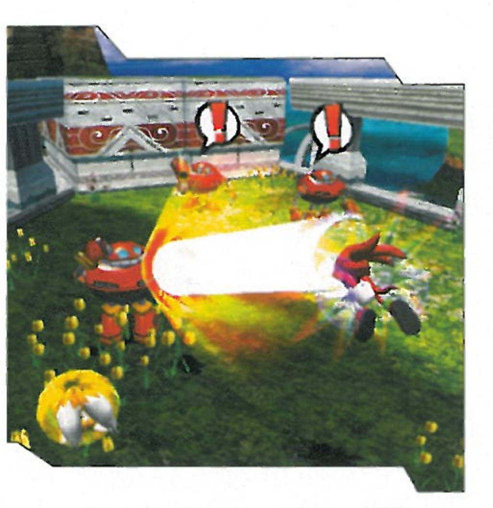
XB MAGAZINE **desarrolla:** Sonic Team **edita:** Acclaim **fecha:** Noviembre 2003

Este equipo de desarrollo de Sega es, lógicamente, el encargado de toda la saga de Sonic, además de haber desarrollado otros títulos como Space Channel 5, Phantasy Star Online...

Sonic Heroes

por Jetulio

El popular erizo azul debuta en Xbox con un título de plataformas muy peculiar, donde no estará solo.



Las máquinas generadas por el Dr. Robotnik no dan tregua.

Que el buque insignia de la todopoderosa Sega, su mascota más conocida y querida por los fans, debute en Xbox es todo un acontecimiento. Desde que la compañía nipona abandonara la producción de hardware y se lanzara a desarrollar títulos para todas las plataformas, son ya algunas consolas las que ha visitado el bueno de Sonic, pero ahora debuta en la videoconsola de Microsoft con este nuevo título recién salido de las cocinas del Sonic Team. El erizo azul más veloz de los videojuegos llega a Xbox con un plataformas muy de su estilo y donde forma equipo con varios de sus amigos de toda la vida.

Si alguno de vosotros ha tenido ocasión de jugar al genial Sonic Adventure 2 (original de Dreamcast), o a alguna de todas sus variantes posteriores que han aparecido en otras plataformas, se puede hacer una idea de la adicción y jugabilidad de este nuevo Sonic Team. Un nuevo capítulo de plataformas 3D pero que, en esta ocasión, tiene una característica fundamental añadida, el control simultáneo de un equipo de tres personajes. Un plataformas frenético por decenas de enormes escenarios distintos, pero que tendremos que recorrer con un equipo de tres personajes perfectamente coordinados. Por supuesto, el equipo

Como en la saga Sonic Adventure, los loopings y caídas libres están a la orden del día.



Las enormes fases de puzzles y platafromas se abren a nuestros ojos.

Hay que intentar aprovechar los enormes ventiladores para planear y trasladarnos.

principal del juego está compuesto por Sonic, Tails y Knuckles, lo que nos permite aprovecharnos de la velocidad del primero, la capacidad de volar con su doble cola del segundo y la fuerza demoledora del tercero. Este es el llamado Team Sonic, pero no es el único que podemos seleccionar para afrontar esta aventura. Tendremos un total de 12 personajes a nuestra disposición agrupados en diferentes equipos: Team Sonic (Sonic, Knuckles y Tails), Team Rose (Rose, Cream y Big the Cat), Team Dark (Shadow, Rouge y un robot E-102 creado por el Dr. Robotnik) y el Team Chaotix (compuesto por Espío, el cocodrilo Vector y la abeja Charmy, tres personajes del mítico Knuckles Chaotix que salió para la MegaDrive 32X).

Con este elenco de famosos personajes de la saga Sonic, todo un regalo para los fans del puercoespín, comienza esta aventura 100% plataformas frenéticas. Una vez elegido nuestro equipo de tres, nos lanzamos con él a recorrer las diferentes fases, con una sencilla disposición en triángulo. El personaje que nosotros controlamos de forma directa es el que va delante y los otros dos nos siguen muy de cerca. Solamente pulsando un botón cambiaremos de personaje y éste pasará a la delantera. Cada uno de los personajes, cuando va delante, da al equipo una característica diferente, por lo que tendremos que probar todas las opciones y utilizarlas para resolver las diferentes situaciones que se nos plantean. Por ejemplo, en el caso del Team Sonic, tendremos que manejar a Tails para que este transporte al equipo volando a las plataformas más alejadas o elevadas, a Knuckles cuando necesitemos un poco de fuerza extra y a Sonic para superar los enormes loopings y demás plataformas a toda velocidad. Lo mejor del juego es la extrema velocidad, la gran cantidad de coloridos niveles repletos de puzzles y enemigos a batir (casi siempre son robots creados por el Dr. Robotnik) y una gran jugabilidad y adicción. Un plataformas contundente con un apartado gráfico notable y que contará con divertidos modos multijugador, en los que podremos hacer competir a los diferentes equipos entre sí.

El Team Chaotix supone un claro guiño a los fans de Sonic, ya que provienen de un juego mítico.

El equipo preferido por todos los fans del erizo azul: el Team Sonic.

La fuerza de Knuckles ayudará al equipo de Sonic para derrotar a los enemigos de cada uno de los niveles

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

El carisma de Sonic y compañía, la jugabilidad y adicción de un plataformas producido en el Sonic Team, las opciones multijugador y el apartado técnico del juego.

lo peor...

Tal vez llegue a hacerse repetitivo tras varias decenas de niveles similares y se hecha de menos un modo Xbox Live multijugador. Tal vez los que ya jugaron a Sonic Adventure 2 no les parezca nada nuevo.

en resumen...

En principio es toda una alegría contar con este genio de las plataformas en Xbox, que se va poblando poco a poco de buenos títulos para este género. Los fans incondicionales del erizo están de enhorabuena y los demás, tienen que probarlo para engancharse a su dinámica.



La magnífica sensación de conducción de la saga Sega GT estará en Xbox Live muy pronto, para disfrutar con gente de todo el mundo

XB MAGAZINE **desarrolla:** WOW Entertainment **edita:** Acclaim **fecha:** Noviembre 2003

WOW Entertainment es un estudio de desarrollo de Sega, encargado de la saga de conducción Sega GT y que produjo también House of the Dead III.





El apartado gráfico de Sega GT ha llegado a un grandísimo nivel.

Sega GT ONLINE

por Jetulio

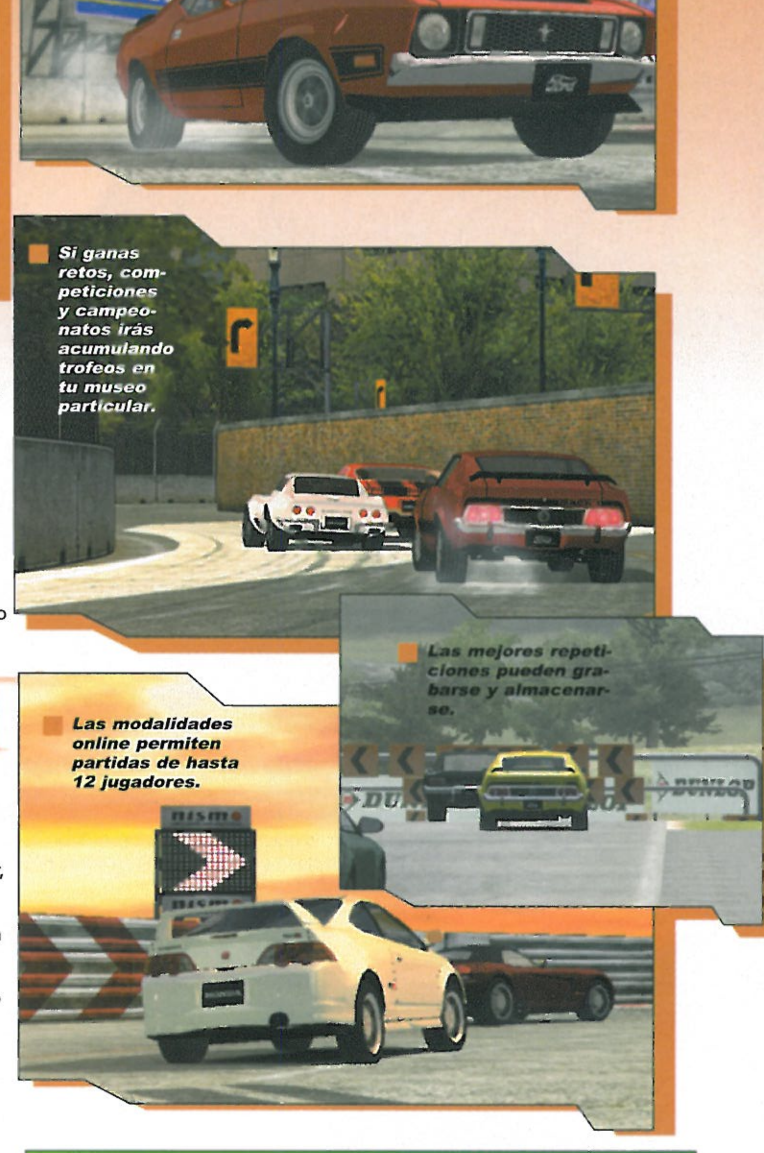
La continuación lógica del genial Sega GT 2002 llega ahora con el indispensable modo compatible con Xbox Live.

Desde que Sega anunciase a bombo y platillo hace un año que la próxima entrega de su famosa saga de conducción llegaría con opciones online, hemos imaginado decenas de veces nuestras escaramuzas en Xbox Live con este must have de la conducción. Sega GT es una de las sagas más prestigiosas de este género y su versión anterior para Xbox, Sega GT 2002, fue todo un acierto y un título imprescindible para los aficionados, con permiso de Project Gotham Racing. Aunque, comparándolo con este último, Sega GT 2002 se diferenciaba por ser un título más cercano a la simulación, aunque sin abandonar muchos puntos de diversión arcade.

En esta nueva versión se puede apreciar la lógica mejora gráfica, tanto de los más de 160 vehículos disponibles como de los trazados, fondos y entornos del juego. Toda una maravilla gráfica donde destacan las luces y sombras, los reflejos, el conseguido asfalto y los realistas rayos de sol que inundan cada circuito con diferente intensidad. Además, en cuanto al audio se refiere, podemos elegir entre un gran catálogo de nuevas bandas de rock (occidentales y asiáticas) para escuchar mientras conducimos e, incluso, podemos ver sus vídeos musicales, fotos, historia del grupo, etc., en una sección especial incluída en el juego.



Un letrero sobre los coches nos indica el nombre de los oponentes.



También podremos correr con modelos clásicos.

Si ganas retos, competiciones y campeonatos irás acumulando trofeos en tu museo particular.

Las mejores repeticiones pueden grabarse y almacenarse.

Las modalidades online permiten partidas de hasta 12 jugadores.

Pero, lógicamente, no todas las mejoras se refieren al apartado técnico, sino que se incluyen en los diferentes modos de juego. Cuando comencemos a jugar tendremos ocasión de meternos de lleno en el modo principal del título, llamado Sega GT 2002 por la similitud con el modo de juego del título del año pasado. En este modo comenzaremos adquiriendo un modelo barato para inscribirnos en las primeras carreras y dar así comienzo a una carrera de éxitos al volante: ganar dinero, conseguir premios, comprar y vender coches para mejorar nuestro garaje particular, modificar éstos con piezas compradas de primera y segunda mano, etc. Este prácticamente interminable modo es al que más horas dedicaremos y está repleto de eventos y competiciones de todo tipo y de diversa dificultad.

Además de este modo, por supuesto existe el modo carrera rápida, donde podremos elegir cualquiera de los 160 vehículos (de más de 20 fabricantes de todo el mundo) para correr una carrera hecha a medida, ya sea una carrera contra el crono o contra otros oponentes con una gran variedad de opciones. Claro está, sólo estarán disponibles los coches y circuitos previamente desbloqueados en el modo Sega GT 2002. Además de este modo, también podemos probar un modo de Carreras Clásicas, donde hay disponibles modelos clásicos de varias épocas para las pruebas más pintorescas. Además de estos modos, el menú principal nos ofrece un modo Time Attack, para marcar los mejores tiempos en cada circuito, y el modo Gatherinrg Mode, una serie de retos a realizar que nos ofrecerá premios y dinero. Además, tenemos la posibilidad de gestionar las grabaciones de nuestras mejores carreras, además de nuestra colección de fotos tomadas previamente en dichas grabaciones, y, por supuesto, podemos entrar al modo online. La jugabilidad y la interfaz del juego son prácticamente las mismas que pudimos disfrutar en Sega GT 2002, por lo que los usuarios que lo hayan jugado estarán familiarizados con todo. Como en aquel título, Sega GT Online nos deja elegir el nivel de dificultad que queremos experimentar, lo que nos permite jugar desde una perspectiva más arcade a la simulación más pura, con varios puntos intermedios. Los modos para Xbox Live son lo siguientes: Quick Match (una carrera rápida que te empareja con el mejor oponente que encuentre), Battle for 12 (una carrera masiva de hasta 12 participantes), Optimatch (para elegir todas y cada una de las opciones de la carrera que buscamos), Create Sesions (para ser nosotros quienes creemos una partida), Ranking (donde podemos ver los resultados de los mejores corredores del mundo), Competition (aquí habrá información sobre competiciones a través de Xbox Live) y Downloads (para bajar contenido adicional). Por supuesto, tendremos disponible nuestra lista de amigos en todo momento y será compatible con el Xbox Communicator.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

La compatibilidad con Xbox Live era lo que le faltaba a Sega GT 2002 para ser un juego imprescindible, por lo que se ha mejorado ahí donde lo necesitaba. Un juego impresionante y que asegura casi infinitas horas de diversión.

lo peor...

Tal vez no haya demasiadas diferencias notables (Xbox Live aparte) para que un poseedor de Sega GT 2002 rente la compra de esta nueva entrega.

en resumen...

Nuestra consola comienza a tener ya un buen número de títulos de conducción compatibles con sus sistema de juego online y este nuevo título de Sega es uno de los que aspiran a estar entre los favoritos por los jugadores. No nos extraña que así sea.





XB MAGAZINE **desarrolla:** *Revolution Software* **edita:** *THQ/Proein* **fecha:** *Noviembre 2003*

Si algo ha hecho que Revolution Software sea una de la desarrolladoras de juegos de aventura más aclamados de la historia es una serie mítica como Broken Sword que ya cuenta con tres entregas, desde su aparición en 1996.

Broken Sword 3

EL SUEÑO DEL DRAGÓN

por Xboxfever

George y Nico se enfrentan a una aventura a la antigua usanza, pero con las posibilidades de los últimos avances del género en consola.

La profundidad del argumento nos lleva a tener que enlazar cosas con capítulos anteriores de Broken Sword, quizá un inconveniente.

Cuando vimos las primeras capturas de pantallas del nuevo Broken Sword y lo comparamos con los clásicos, empezamos a hacer comentarios sobre la posibilidad de que la gente de Revolution Software hubiese hecho no uno sino dos cambios drásticos en su juego. El primero y más evidente es el paso a las tres dimensiones, el segundo era el cambio de género y pasar de la aventura gráfica a la acción al más puro estilo Tomb Raider o uno de los últimos éxitos de Lucas Arts, Indiana Jones... Sólo debíamos ver el juego en movimiento para percatarnos de que no era así. Los parámetros en los que se moverá Broken Sword 3: El Sueño del Dragón son los de una aventura pura, la acción es totalmente sustituida por puzzles de diversa dificultad que deberemos resolver al más puro estilo aventura gráfica. Primero nos mostrarán el peligro y luego nos plantearán el reto como con una especie de gran interrogante... "¿cómo lo superarías?".

En la primera parte del juego nos enfrentaremos a una misteriosa trama histórica con toques de arqueología y magia y su influencia sobre el fin de la Humanidad. Y lo haremos intercalando capítulos en los que el protagonista

Tendremos que ser hábiles y hablar con las personas más adecuadas para sacarles información.

El mundo entero vuelve a estar en peligro, George y Nico volverán a ser héroes anónimos.

Del método de apuntar y clic se ha pasado a un cómodo estilo de acción directa.

Los gráficos cuentan con una gran profundidad en las texturas.

George y Nico recorrerán escenarios en el Congo, París, Praga o Glastonbury.

Lo que convierte a Broken Sword 3 en una aventura para consola es el copntrol directo sobre la acción

pasará de ser el bien conocido George, mucho más atlético y galán en las tres dimensiones; a Nico, su inseparable compañera de aventuras, la periodista parisina. A medida que superemos un capítulo con uno de los héroes, pasaremos a controlar al otro y así alternativamente hasta que sus investigaciones llegan a un punto en el que se cruzan y entonces deberemos usar a George y Nico pasará a ser un elemento más del inventario de éste que podrá utilizar para solucionar muchos de los puzzles. Más que "poder", deberá utilizar a la chica en multitud de ocasiones porque la necesitaremos.

Las mejoras desde la versión del E3 han sido muchas y nos sorprendió muy gratamente el hecho de ver el juego completamente doblado y traducido al castellano, algo tan importante en las aventuras donde la acumulación de información es enorme. Del mismo modo, se ha tratado con especial cuidado la sincronización de las bocas en el doblaje y las expresiones faciales, un aspecto gráfico en el que Broken Sword ha introducido muchos nuevos elementos. Otro de los elementos importantes del título es la luz y su utilización como aspecto visual del juego, el paso de tonos fríos a tonos cálidos (aunque en la versión de preview vimos un fallo gordo cuando una caja empujada por George no proyectaba sombra).

Quizá el control directo sobre la acción que se utiliza en Broken Sword 3 es el aspecto que haga que sea un juego más de consola y no una aventura clásica de PC, la utilización del pad no es que sea sencilla, sino que es inevitable... lo más cómodo es el pad en lugar del teclado y el ratón por lo que los usuarios de Xbox están de enhorabuena al contar con una genial aventura que estará a la venta desde el próximo 17 de noviembre si no hay ningún cambio de última hora.



lo mejor...

El paso a las 3D le han sentado muy bien al título que ha encontrado un equilibrio perfecto entre el protagonismo de los personajes y el buen argumento de la historia que será capaz de atraparnos fácilmente.

lo peor...

Algunos detalles en las animaciones podrían estar más depurados. Los puzzles a los que hemos tenido acceso no representaban gran dificultad. Puede que se trate del último Broken Sword.

en resumen...

Aunque algunos hubiesen deseado ver a George saltando de precipicio en precipicio y a Nico disparando una pistola, Broken Sword 3 trata de plantear retos en los que la inteligencia tendrá gran protagonismo frente a la habilidad para mover los dedos. Un paso adelante en las aventuras.





XB MAGAZINE

desarrolla: Acclaim **edita:** Acclaim **fecha:** 5 de diciembre 2003

Los últimos pasos de la gran editora Acclaim han sido hacerse con el catálogo de SEGA para su distribución en Europa, algo que puede dar un poco de aire fresco a sus estudios de desarrollo.

ALIAS

por Ozuteki

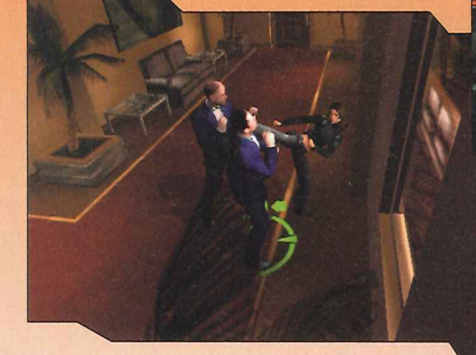
Sigilo y combate cuerpo a cuerpo en el mismo título y en las mismas proporciones... esto no es Splinter Cell.

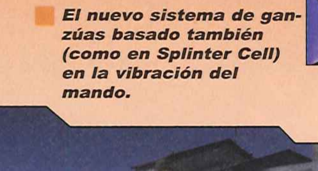
Algunos detalles de la animación y el modelado de la protagonista son realmente impresionantes.

Aunque la serie de televisión no ha tenido gran repercusión en nuestro país, la protagonista de este videojuego se ha ganado suficiente mérito para convertirse en heroína durante las seis largas misiones que encontraremos en el juego. El argumento nos habla de Sydney Bristow, una agente de la CIA especializada en la infiltración pero con grandes dotes para el combate cuerpo a cuerpo. En este capítulo de sus aventuras es su propio padre, Jack Bristow, uno de los cerebros de la CIA, quien ordena que se avise a Sydney. El agente Jacobs ha desaparecido en extrañas circunstancias y su última localización es un casino en Montecarlo. Todo apunta a que la archienemiga Anna Espinosa está metida en el asunto. A partir de aquí tomaremos el control de Sydney en un juego que mezcla la infiltración al estilo Splinter Cell, con un modo beat'm up para las situaciones de mayor acción.

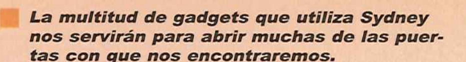
Y cuando hablamos de Splinter Cell es porque la gente de Acclaim ha querido introducir ese estilo de sigilo en un personaje muy habilidoso y con gran cantidad de movimientos (aunque en ocasiones ciertos gestos no sean los esperados y nos desesperen), pero aquí ni la luz es tan importante (los guardas y soldados nos verán sí o sí), ni todo el escenario es interactuable utilizando a nuestro personaje. A favor de Alias, debemos decir que cuenta con un amplio número de gadgets que nos servirán para hackear ordenadores, abrir puertas, eliminar alarmas, o disponer de visiones térmica y nocturna. Además,

La protagonista cambiará de ropa constantemente a lo largo del juego.





El nuevo sistema de ganzúas basado también (como en Splinter Cell) en la vibración del mando.

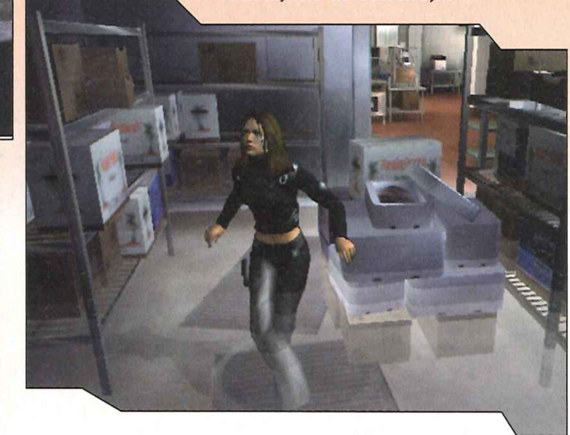


La multitud de gadgets que utiliza Sydney nos servirán para abrir muchas de las puertas con que nos encontraremos.

Otro de los minijuegos de Alias nos plantea una especie de Mastermind moderno.



Recorreremos los escenarios de Montecarlo, Hong Kong, Arabia Saudí, Río de Janeiro,...



No cuenta con las cualidades necesarias para convertirse en un juego imprescindible de estas Navidades

uno de los elementos que más puertas nos pueden abrir: los disfraces. En el apartado de la jugabilidad tendremos que hablar de un juego que permite, sí, la infiltración y que gracias a elementos como la música (creada para el juego) o el recurso de partir la pantalla para mostrar dos escenas que ocurren al mismo tiempo a un lado y al otro de una pared, se añade gran tensión a determinados momentos del título. Pero, sin embargo, el recurso más fácil casi siempre es solucionar nuestros problemas a base de golpes y en combate. Si a esto le añadimos que podemos coger casi cualquier arma que encontremos o que quitemos a un guarda, la lucha es aún más fácil. La IA del juego tiene varios niveles, pero en casi todos existen fallos en cuanto a la percepción del ruido o incluso en que no son capaces de vernos aunque pasemos ante sus ojos. Lo peor de todo es que no den la alarma para avisar al resto de nuestra presencia, sino que tratan de salvar la situación por sí mismos. En la dificultad de los puzzles no tenemos quejas ya que a medida que avanzamos llegamos a encontrarnos con situaciones realmente comprometidas y en las que tendremos que tener en cuenta muchos detalles. Aunque lo realmente dificultoso es hacerse a algunos de los controles que, en combate, nos pueden jugar malas pasadas ya que al contar con diversas acciones en cada botón, dependiendo de la distancia hasta el adversario, la colocación o nuestra propia posición del cuerpo, podrán suponer distintos movimientos, a veces, no deseados.

Con un doblaje y la traducción muy buenos, así, como en el terreno gráfico, la animación de nuestra protagonista. Aunque, también debemos decir que ciertos elementos de los diferentes escenarios no están a la altura de Xbox.

Por diversión, duración y curva de dificultad, Alias se convertirá en su versión final en un buen juego, pero no tiene las cualidades para convertirse en uno de los títulos imprescindibles de estas Navidades.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...
La idea de combinar infiltración y combate. El apartado sonoro es genial, así como la animación de la protagonista con utilización de captura de movimientos.

lo peor...
La forma en que se han combinado infiltración y combate deja demasiado abiertas las puertas a la violencia sin más. El aspecto gráfico no es todo lo pulido que esperábamos, pero cuenta con mejoras desde el E3.

en resumen...
Alias se presenta como una aventura entre la acción en tercera persona y el sigilo. El complot internacional y los robos de piezas arqueológicas se convierten en el eje del argumento, mientras que la acción rodea a la agente de la CIA, Sydney Bristow. Mucha acción, puzzles, minijuegos y unos controles poco amables.



En lugar de una barra con energía, la pareja Scooby Doo-Shaggy, contarán una barra de miedo.

El misterio será el hilo conductor de esta aventura de Scooby Doo y su pandilla

XB MAGAZINE **desarrolla:** *Artificial Mind & Movement* **edita:** Proein **fecha:** 17 Noviembre 2003

Los canadienses de Artificial Mind & Movement ya son expertos en convertir personajes de animación en videojuegos y prueba de ello son sus Ice Age (GBA), Monsters Inc. (PSX, PS2 y PC) y algún otro con el conejo Bugs Bunny de protagonista.

Scooby Doo El Misterio del Alboroto

por Xboxfever

Un juego con aspecto, argumento y nivel de dificultad muy infantiles, algo necesario en Xbox.

La aventura de la pandilla de Hanna Barbera será protagonizada por el perro Scooby Doo y Shaggy, su más fiel amigo. En ella, como en la serie de dibujos animados, el misterio, los fantasmas y los sándwiches cobran protagonismo a partes iguales. Deberemos recorrer las diversas estancias, siempre con ese toque cómico de las grandes telas de araña y largos pasillos llenos de puertas, para ir recogiendo pistas que nos hagan solucionar el caso. A medida que avancemos iremos recogiendo pistas, comida (que nos servirá para revitalizarnos), ingredientes de un sándwich (que desbloquean minijuegos) y diferentes ítems (llaves, libros de magia,...) que nos permitirán avanzar en el juego. La aventura tiene un sencillo argumento y es totalmente lineal, donde lo único que puede hacernos perder un poco la pista de nuestro objetivo es por qué puerta nos metimos antes. Además el resto de miembros del grupo nos irán ayudando a interpretar pistas, aunque en ocasiones serán los que nos metan en líos.

Con un aspecto gráfico muy cuidado, más que nada porque los modelos se parecen mucho a los personajes de TV, un sonido bueno y esperemos que totalmente doblado a nuestro idioma, Scooby Doo! El Misterioso Alboroto es una de las referencias infantiles de mayor calidad en las estanterías de Xbox en los últimos meses.



valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
El nivel de dificultad está perfectamente adaptado al público al que va destinado el juego. Su humor y el aspecto gráfico servirán para atraer la atención en un género en el que es tan importante la parte jugable como la no jugable.	Quizá el usuario medio de Xbox no sea el público de este juego. Se trata de un juego tan lineal que impide ser rejugado ya que iríamos solucionando cada puzzle por adelantado. Algunos retos se exceden en dificultad.

en resumen...

Las aventuras siempre misteriosas de Scooby Doo y Shaggy ofrecen un título facilón para niños con un aspecto realmente bastante logrado, así como un sonido muy adecuado para cada situación.



Argumento al estilo de las películas de polis americanas, y combates como en pelis Made in Hong Kong

XB MAGAZINE

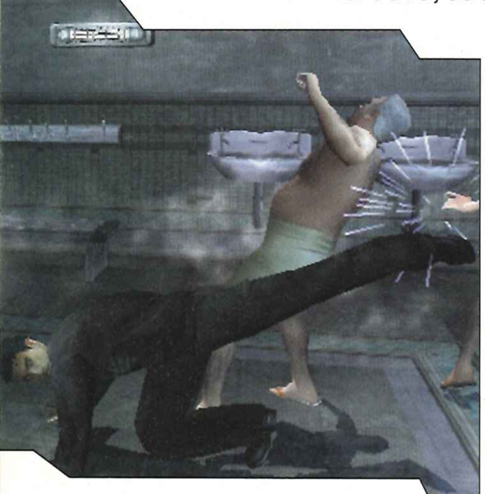
desarrolla: *Luxoflux* **edita:** *Activision/Proein* **fecha:** *10 de Noviembre 2003*

Conocidos por todos por su serie Vigilante 8 en la que la conducción agresiva eran la excusa perfecta para mezclar coches, acción y combate. También es suyo el juego de Dream Cast, Star Wars: Demolition. Preparán la secuela de Shrek.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

por Xboxfever

Persecuciones a toda velocidad por las avenidas de Los Ángeles, peleas en mitad de la calle, secuestros, extorsiones... la acción de True Crime ha comenzado.



Los coches tendrán un dibujo en el que se indica el nivel de daños, pero también los podremos ver en pantalla.

En True Crime encarnaremos a Nick Kang, un expolicía que forma parte de la División de Operaciones de Élite (EOD) y que fue expulsado del cuerpo por sus métodos demasiado contundentes. Pero es una garantía de éxito ante las bandas criminales que están convirtiendo la ciudad de Los Ángeles en un lugar inhóspito. Nuestro objetivo primordial en True Crime será detener las actividades delictivas de las mafias chinas y rusas que se están haciendo con la ciudad a costa de extorsiones, robos a gran escala y demasiados muertos por el camino. Como siempre que se cruza un protagonista oriental, nuestra familia tendrá cierto protagonismo en el título, así como la novel compañera que nos quieren "colocar" una guapa latina llamada Rosie.

True Crime: Streets of L.A. nos ofrece una jugabilidad muy similar a GTA en cuanto a que actuaremos con un personaje en tercera persona que tendrá a acceso a cualquier vehículo que circule por la calle, tendrá un talento especial en las artes marciales y un buen manejo de las dos pistolas con las que va equipado. Eso sí, por el camino encontraremos más armas y podremos ir cambiándolas a nuestro antojo.

El juego se divide en episodios donde encontraremos varias misiones pero habrá objetivos primarios y objetivos opcionales. Podremos hacerlo absolutamente todo o simplemente cumplir la misión principal y seguir adelante.

En cuanto a la forma de emplear la fuerza tendremos tres opciones: usar el coche, es decir, atropellar; emplear nues-

El aspecto gráfico tiene muchos defectos, se lo achacamos a que sea multiplataforma.

La cantidad de combos que podremos emplear en combate dependerá de nuestra velocidad de reacción.

Con textos y voces en castellano será mucho más fácil de seguir la historia que en la versión de preview, toda en inglés.

Una de las opciones que más nos harán mejorar como policías es hacer mini-objetivos marcados en cyan en el mapa.

Acción en tercera persona al más puro estilo GTA, pero esta vez cuidando de la Justicia y del Orden en la gigantesca ciudad de Los Ángeles

tras artes marciales en un modo de combate estilo beat´m up en el que la única diferencia es que cuando tengamos a un enemigo a tiro se nos da una señal (Yeah!) y podremos hacer un combo pulsando cualquiera de los botones de combate; y, por último, con las armas de fuego (incluso desde el coche saldrá un punto de mira con autoapuntado) que nos ofrecerán más efectividad y más opciones de convertirnos en un poli malo. Porque en función de cómo nos portemos con los agresores, un símbolo del ying-yang nos dirá si somos poli bueno o poli malo. Pero True Crime ofrece opciones avanzadas como son disparo casi en primera persona si dejamos presionado el gatillo de disparo el tiempo se ralentizará y podremos apuntar con mayor precisión. Tiempo bala que hace un divertido guiño a Max Payne y cacheos a cualquier persona. Aunque su aspecto gráfico decepciona bastante a primera vista, lleno de jaggies en cada línea, algunos modelos poco trabajados y texturas muy lavadas, existen elementos como la deformación y daños en cualquier coche que cojamos que son espectaculares y explican dónde se ha puesto el foco de los gráficos. La cantidad de elementos destructibles y una ciudad de LA calcada (prueba de ello es que han recreado 240 millas cuadradas), es otra prueba de ello.

Violencia, una historia de un policía renegado y artes marciales.

Sin tener el producto final entre manos, podemos decir que será muy recomendable echarle un vistazo.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La jugabilidad, la posibilidad de interactuar con cualquier personaje de la calle, entrar en ciertos establecimientos marcados en el mapa, conducir y correr libremente por la gigantesca ciudad.	La primera impresión del aspecto gráfico, demasiado apagado todo. Una historia demasiado simple y escuchada. Sin modo multijugador para aprovechar los escenarios.

en resumen...

Acción en tercera persona al más puro estilo GTA, pero esta vez cuidando de la Justicia y del Orden en la gigantesca ciudad de Los Ángeles. Conduciremos cualquier vehículo a enorme velocidad y con los accidentes más espectaculares esperándonos. Las mafias china y rusa están de mala suerte... llega Nick Kang.



Si eres un amante del tuning pero no tienes dinero, esta es una buena opción

XB MAGAZINE

desarrolla: *Black Box* **edita:** *Electronics Arts* **fecha:** *Noviembre 2003*

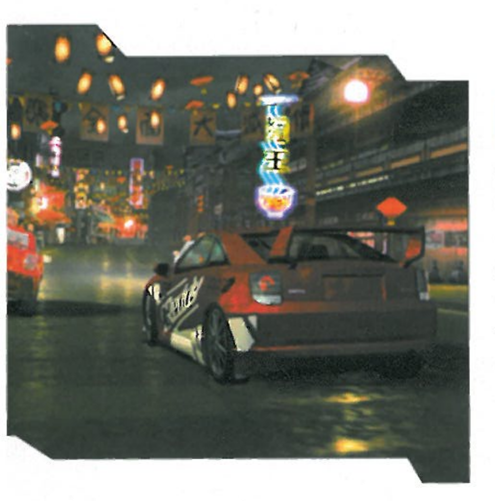
Black Box es un estudio propiedad de Electronic arts, que se ha encargado de desarrollar sagas como Need For Speed, Nascar o NHL Hitz.

Need for Speed UNDERGROUND

por Jetulio

La popular saga de conducción Need For Speed vuelve con mucha fuerza y con muchos accesorios para tu coche.

El regreso de la saga de conducción Need For Speed, una de las más conocidas y apreciadas hace unos años, supone una verdadera sorpresa para todos los aficionados al género de la velocidad. Esta licencia de conducción ha dado un vuelco en su planteamiento y sus desarrolladores han decidido adecuarse a los nuevos tiempos. En sus entregas anteriores, los títulos de Need for Speed se centraban en recrear la conducción de los más famosos deportivos del mundo (Ferraris, Porches, Lamborghinis...) a través de bonitos trazados no urbanos. En esta nueva entrega, la saga se acerca a las carreras urbanas ilegales, con vehículos mucho más comunes (Ford Focus, Peugeot 206, etc.) y añadiendo la atractiva posibilidad de modificar nuestro coche hasta el más mínimo detalle. Y es precisamente esta posibilidad de modificación de nuestro vehículo el aspecto más original y atractivo del juego. Existen, literalmente, cientos de posibilidades de modificar nuestro coche. Uno de los menús del juego nos permite meternos en el taller y cambiar todo el aspecto exterior del vehículo (pintarlo, cambiar las lunas, modificar la carrocería, añadirle un alerón, cambiar rue-



Los coches modificados protagonizan estas carreras nocturnas tan peligrosas.

En este juego no verás el sol, ya que todas las carreras son nocturnas.

Los pilotos y espectadores te respetarán más si tienes un coche mucho más 'molón'.

Este es el aspecto 'in game' del juego, que cuenta con un aspecto gráfico genial.

Los efectos gráficos de las luces y los brillos del asfalto mojado impresionan.

Tendrás que ganar dinero para poder comprar todas las piezas para modificar tu coche.

Además de las carreras principales, hay infinidad de retos para ganar dinero.

das y llantas, añadirle luces de neón, cambiar el tubo de escape, etc.), además de añadir mejoras técnicas sustanciales (mejorar el motor, los frenos, la transmisión, la aceleración, etc.) Todo, para conseguir un vehículo a nuestro gusto, con un aspecto muy parecido a los coches modificados, tan de moda en estos tiempos. Aunque, por supuesto, todas estas modificaciones tienen un coste económico y será necesario que ganemos dinero compitiendo para poder llevarlas a cabo.

Al comenzar el juego, sólo dispondremos de un puñado de dólares, que nos darán la posibilidad de adquirir uno de los primeros modelos 'baratos' para comenzar a competir. A partir de aquí, podremos empezar a participar en retos callejeros y apostar para empezar a acumular ganancias. De nuestros éxitos en las calles de la ciudad, dependerá nuestra situación económica, y de ésta la posibilidad de comprar otros vehículos, modificarlos hasta el extremo y poder participar en retos cada vez más arriesgados y con premios más sustanciosos.

En cuanto a los modos de juego, además del modo principal (que nos da la posibilidad de acumular coches e ir participando en diferentes retos) también está disponible un modo de carrera rápida. En este modo podremos elegir retos y realizarlos en los trazados ya desbloqueados en el modo principal.

En este modo de carrera rápida no nos hará falta nada de dinero para modificar cuanto queramos nuestro vehículo, aunque las piezas de 'tuning' tendrán que haber sido desbloqueadas antes en el modo principal. El juego también incluye un modo multijugador a pantalla partida.

Otro de los aspectos más destacados del juego es su aspecto visual. No en vano, los expertos de Black Box trabajaron bajo la supervisión de uno de los profesionales de 'Industrial Light & Magic', que había trabajado en el desarrollo de la escena de Pod-Racers de Star Wars: Episodio I. El resultado es un juego con un aspecto gráfico impresionante y unos efectos que ayudan mucho al realismo y a la sensación de velocidad.

De entre todos ellos, destacan el aspecto mojado del asfalto y los charcos, además de todos los reflejos y brillos de los vehículos y las luces de la ciudad.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

El genial aspecto gráfico, el aspecto de los coches y todas las opciones para modificarlos. La gran cantidad de retos diferentes y la buena sensación de conducción y velocidad.

lo peor...

Se echan en falta algunos modos de juego más, además de un modo multijugador que incluyera Xbox Live o, al menos, posibilidad de Suystem Link (en PS2 será compatible con sistema online).

en resumen...

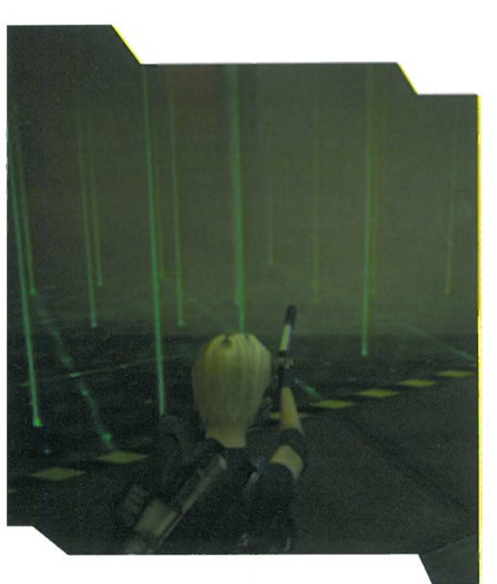
Una excelente reaparición para este saga de conducción que tan buenos momentos nos ha dado. Los adictos al 'modding' tienen en este juego el primer título que, de verdad, les permitirá hacer con su coche virtual lo que su economía nos les permite hacer en la realidad.



La explosiva Nikki Connors es una super agente secreto con ganas de venganza

desarrolla: *Kemco* **edita:** *Proein* **fecha:** *Diciembre 2003*

La compañía japonesa Kemco nació en 1984 como una de las empresas licenciatarias de Nintendo. Ahora publica para todos los formatos y ha dado a Xbox títulos como Batman Dark Tomorrow y Eggo Mania.



Habrá que superar muchos puzzles relacionados con sistemas de seguridad.

Rogue Ops

por Jetulio

Una nueva heroína para los juegos de acción en tercera persona, esta vez una experta y guapa soldado de élite.

Los desarrolladores de Kemco nos han sorprendido con un título de acción bastante peculiar, protagonizado por una carismática muchacha y con muchos aspectos que lo acercan a los juegos de acción táctica, sigilo, etc. Un título interesante que bebe de juegos como Metal Gear Solid o Splinter Cell, guardando las distancias. En Rogue Ops, lo importante es el sigilo y la resolución de situaciones difíciles con mucha sangre fría y dándole mucho al coco, mucho más que saber utilizar un arma o correr y saltar con mucha maestría.

La heroína que protagoniza Rogue Ops es Nikki Connors, una muchacha curtida en la instrucción militar y que ha quedado destrozada tras presenciar el violento asesinato de su familia. Impulsada por averiguar por qué fueron asesinados, Nikki es reclutada por Phoenix, el grupo antiterrorista más secreto del mundo y que utiliza los métodos más discutibles del mundo. Fue reclutada por los responsables de esta organización secreta como 'material' con potencial y se le ofreció la oportunidad de servir a Phoenix como guerrero contra el terrorismo. Tras dos años de instrucción intensiva, Nikki ha sido preparada para ser un asesino a sangre fría, y su ansia por vengar a su familia la convierten en un arma mucho más mortal y sin escrúpulos.



Sigue el mapa que aparece ne pantalla para esquivar las cámaras.

Utiliza las armas con silenciador para que no te descubran.

Phoenix lucha actualmente por intentar desmantelar a Omega 19, una organización terrorista que es el enemigo más peligroso y persistente de Phoenix.

Nosotros nos meteremos en la piel de Nikki y llevaremos a cabo diferentes misiones por todo el mundo, ayudados en todo momento por los consejos y apoyo logístico de Cody Tucker, experto informático que nos informará en todo momento de la situación del terreno, estado de máquinas y dispositivos, sistemas de seguridad, etc., y de Jonah Williams, experto en armamento. En medio de las misiones, ellos aparecerán en una pequeña pantalla y nos ofrecerán su ayuda y consejo.

Lo primero que sorprende del juego, algo que aprenderemos perfectamente en el completo tutorial que da comienzo a la historia, es que esto no es un shoot' em up. No busques el botón de saltar o el de dar un puñetazo, porque no lo vas a encontrar. Podremos manejar directamente los movimientos de Nikki, andando sigilosamente o corriendo en cualquier dirección e, incluso, agacharnos, pegarnos a las paredes y hacer una rápida voltereta para pasar rapido ante una cámara o un guardia de seguridad sin ser vistos. Pero a la hora de realizar cualquier otra acción, tendremos que esperar a que un icono verde intermitente nos indique sobre qué y cómo podemos interactuar. Para saltar y agarrarnos en algun sitio alto, por ejemplo, sólo lo podremos hacer en aquellos sitios que se nos indique (esto hace que todo esté un poco dirigido y no haya mucha libertad). A la hora de registrar algún lugar para encontrar pistas, abrir alguna puerta o armario, activar algún mecanismo, etc., nos tendrá que aparecer previamente este icono luminoso para que podamos hacerlo.

Esta dinámica se repite en casi todos los pequeños detalles. Pero, tal vez, la situación más sorprendente se da cuando nos acercamos a un enemigo por la espalda y queremos noquearle. En estas situaciones aparecerá una combinación de movimientos y botones en la pantalla que deberemos introducir de forma correcta en un mínimo de tiempo. Si lo conseguimos, veremos una secuencia animada de Nikki dejando k.o. a nuestro enemigo. Este aspecto del juego le quita una buena parte de acción al título pero, por otro lado, lo convierte en un juego realmente original y único. Por lo demás, la mayor parte de los niveles se componen de puzzles y situaciones a resolver relacionadas con cámaras de seguridad, detectores de movimiento y demás sistemas de vigilancia, que tendremos que ir superando con mucha paciencia.

El icono nos indica que podemos interactuar.

En los sitios que podemos agarrarnos para ascender de nivel se iluminara una luz.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Los elementos de sigilo, la variedad de las misiones y el carisma de su personaje principal. Un título con muchas novedades para el género que puede llegar a ser adicitivo.	En muchas ocasiones la acción brilla por su ausencia y se sustituye el sigilo y la táctica por pesados y largos puzzles saltando láser y cámaras de seguridad. El control del personaje y la cámara son molestos.

en resumen...

Sin duda, Rogue Ops es un atrevido intento de innovar dentro del género y nos parece una apuesta, cuanto menos, interesante. La verdad es que estamos poco acostumbrados a estos experimentos pero, en general, nos ha resultado divertido desplegar todas las habilidades de la guapa Nikki Connors.



Vuelve el más salvaje, trepidante y radical título de snowboard

XB MAGAZINE **desarrolla:** EA BIG **edita:** Electronics Arts **fecha:** Noviembre 2003

EA Big es la línea deportiva más radical y arcade de la todopoderosa desarrolladora americana Electronic Arts. En esta línea se enmarcan todos los deportes extremos que no tienen cabida dentro de la línea 'seria' de EA Sports.

SSX 3

por Jetulio

El snowboard más arcade y extremo llega con su tercera entrega, un nuevo capítulo de adrenalina con cambios significativos.

Los usuarios de Xbox tenemos en la saga de Microsoft, Amped, al juego más realista sobre snowboard, un título muy prestigioso que llega ahora con su segunda versión, provista de opciones online. Pero, afortunadamente, también contamos con la presencia de otra saga dedicada a este deporte extremo, que destaca por su espíritu arcade y su gran espectacularidad (precisamente lo que más se busca en un juego sobre deporte extremo). Esta saga es SSX de EA Big, una saga que se estrenaba en Xbox hace un año con el genial SSX Tricky, un juego que resultaba una explosiva mezcla de nieve, pendientes infinitas y música disco. Ahora, Electronic Arts lanza la tercera entrega de esta popular saga, con muchas novedades.

Una de las características más destacadas de este SSX 3 es que la gente de EA Big decidió dar un gran salto evolutivo en la saga y realizar este tercer título desde cero, en vez de tomar como referencia la evolución de los dos juegos anteriores. Así, además de las obvias mejoras en cuanto a nuevos personajes jugables, nueva banda sonora, nuevas pistas de snow y gráficos mejorados, SSX 3 ofrece una nueva experiencia de juego que mejora el realismo y la sensación de practicar este deporte.

Nada más comenzar el juego podremos elegir entre los tres modos disponibles: carrera individual (aquí podremos jugar en cualquiera de las pruebas que hayamos desbloqueado previamente), conquista de la montaña (el modo principal donde iremos haciendo evolucionar a nuestro personaje) y Multijugador (que permite partidas a pan-



Las pendientes que encontraremos resultan imposibles de esquiar en la vida real.



El objetivo de este título es poder realizar saltos imposibles muy parecidos a este.

El apartado gráfico del juego ha mejorado mucho y eso se nota en estas imágenes.

Los espectaculares saltos están directamente relacionados con las espectaculares caídas que se producen si fallamos.

Una montaña compuesta por tres impresionantes picos sirve de escenario para esta entrega

talla partida). Tras elegir modo, tendremos que elegir corredor entre los primeros personajes disponibles (después se irán desbloqueando más). Entre estos hay caras conocidas de la saga (Psymon, Elise, Mac, Kaori, Zoe y Moby) y nuevas promesas como Griff, Viggo, Nate o Allegra. A todos ellos los podremos personalizar hasta el más mínimo detalle, si hemos conseguido desbloquear todos los complementos, cambiando su ropa, gafas, gorros, guantes, tabla, etc. Además, cuando se encuentre disponible, podremos ir configurando las habilidades de nuestro personaje, sus mejores trucos e, incluso, la música que queremos que suene mientras nos deslizamos montaña abajo en cada prueba.

Lo mejor del modo Conquista la Montaña, el modo principal, es que ahora todo se desarrolla en una única e impresionante montaña nevada, compuesta por tres picos. En ella, podremos ir eligiendo los retos y pruebas que queremos ir superando de entre un gran catálogo de pistas, lugares salvajes, rutas endiabladas y pendientes imposibles. Las victorias en las pruebas y carreras del primer pico, nos irán desbloqueando más pistas y la opción de ir pasando a los dos picos restantes. Todo para ir sumando puntos, dinero y records. Una vez elegido nuestro reto y seleccionadas todas las opciones de carrera (en SSX 3 podemos activar o desactivar las opciones super IA, ventaja de la IA, comenzar con empuje, empuje limitado, sin empuje, sólo empuje tras derribo, sin ubertricks, sin uberraills , sin peleas o adrenalina menguante). Podremos ir consiguiendo medallas en las diferentes modalidades de juego en cada zona de la montaña (carreras, bajadas libres, etc.).

El control del juego es tan sólido como nos tiene acostumbrados esta saga, con una gran posibilidad de realizar trucos, saltos, combos, etc. mientras intentamos descender de la manera más rápida sin chocar contra algún otro corredor. En cuanto al apartado técnico, los gráficos han alcanzado un gran nivel: los entornos, la nieve, los corredores y los fuegos artificiales y luces de neón que adornan las pistas sorprenden gratamente.

El juego está doblado al castellano y en los descensos escucharemos siempre hablar a los DJ´s de "Radio Big" contándonos el parte meteorológico, el estado e las pistas, los secretos de la competición y pinchando los mejores temas para acompañar a nuestras piruetas.



Intenta conquistar toda la montaña con los diferentes retos y modos de juego.



Todas las pistas de esta entrega se encuentran en la misma montaña.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...

El control y jugabilidad del título, las nuevas opciones de personalización de personaje y los nuevos retos y pistas en las montañas. Está doblado, traducido y cuenta con una banda sonora muy potente.

lo peor...

Los juegos de snowboard (y todos los juegos de deporte extremo) de Xbox deberían tener ya, obligatoriamente, opciones de juego Xbox Live. La curva de aprendizaje de los trucos y acrobacias es algo alta.

en resumen...

Un título frenético de snowboard que reúne lo mejor de los anteriores títulos de la saga con un buen número de novedades. Si te gusta este deporte pero quieres divertirte con un arcade sin muchas complicaciones, SSX 3 es tu juego.





Las pruebas nocturnas se llenan de luces, música radical y fuegos artificiales.

Las nuevas cámaras nos ofrecerán una mayor accesibilidad a todas las opciones de los controles

XB MAGAZINE

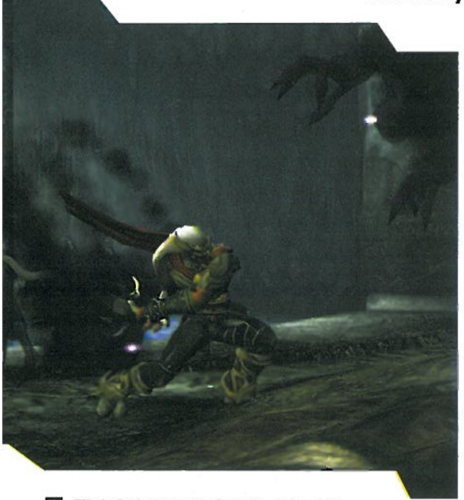
desarrolla: *Cristal Dynamics* **edita:** *Eidos/Proein* **fecha:** *28 de Noviembre*

Con dos títulos anteriores de la saga que sirven de base para este desarrollo, Cristal Dynamics no ha dudado en experimentar con Legacy of Kain: Defiance y ofrecer una nueva perspectiva de la acción en tercera persona.

Legacy of Kain Defiance

Los vampiros se hicieron dueños del mundo hace muchos siglos, Raziel y Kain son la única opción para volver al equilibrio.

por Xboxfever



El teletransporte es, en ocasiones, la única forma de escapar de una melé con muchos adversarios.

La historia de Kain y Raziel nos habla de un pasado lleno de lucha, venganzas, hermandades y desencuentros vampíricos... ajustes de cuentas entre civilizaciones y todo a través de las vidas de estos dos protagonistas que se vuelven a ver la cara como de costumbre a lo largo de la historia en este Legacy of Kain: Defiance.

Es lo que nos han contado en las sagas Blood Omen y Soul Reaver. La historia de estos dos vampiros resucitados para restablecer el orden, "su" orden. Legacy of Kain: Defiance, supone un cambio con respecto a lo visto en las anteriores (en Xbox sólo tuvimos acceso a Blood Omen 2) ya que el estilo de juego deja de ser acción en tercera persona con una cámara subjetiva, para convertirse en acción en tercera persona con cámaras automáticas y fijas. Este detalle tiene sus pros y sus contras. A favor tiene la total libertad para movernos sin dificultades de visibilidad ya que el juego irá ofreciéndonos la mejor perspectiva para cada situación... al menos teóricamente. Además, tendremos una visión más panorámica de las escenas. En contra tendremos que hablar de la dificultad de movimiento cuando cambiamos de una cámara a otra ya que las perspectivas no suelen coincidir. También deberíamos quejarnos de que es mucho confiar en que nos van a ofrecer la mejor perspectiva cuando en ocasiones estaremos en posiciones en las que impidamos ver llegar a ciertos enemigos o no tengamos suficiente perspectiva para saber si llegamos a dar un salto o si existe algún tipo de peligro.

Pero para esto podremos

Si presionamos el stick derecho tendremos una cámara en primera persona.

La barra de maná y de energía irá aumentando a medida que avancemos en el juego.

Las criaturas que irán apareciendo en cada escenario tendrán ciertas características que nos harán sacar el máximo partido a nuestras armas.

Para recuperar maná y energía tendremos que chupar la sangre o el alma de los adversario presionando el gatillo derecho.

Nos encontraremos que Kain es un auténtico demonio con aspecto de malvado y cruel.

Atravesaremos puertas, los oscuros poderes de la telekinesia nos ayudarán en nuestra misión.

El aspecto de los protagonistas y los escenarios de LoK: Defiance es mucho más siniestro

usar el stick derecho ya que nos ofrecerá la posibilidad de girar un poco el rostro y ver qué tenemos a los lados. Lo que sí es de agradecer gracias al nuevo sistema de cámaras es la mayor accesibilidad a los controles ya que un juego de tanto ataque como es este, nos obligaba a tener el pulgar derecho continuamente libre para luchar. Lo que se venía haciendo era usar una herramienta del "lock on" o bloqueo del ataque, pero esta vez se ha eliminado ya que la cámara permite libertad de movimientos al personaje en las peleas de melé. Ahora cada botón nos ofrecerá una posibilidad. Con X atacaremos, y nos ayudaremos de Y que con un golpe doble causará una onda expansiva. A servirá para saltar y permanecer flotando mientras caemos, aunque si lo presionamos sujetando alguna dirección servirá para teletransportarnos, mientras que B servirá para el ataque desde lejos utilizando la barra de maná de la izquierda. Los gatillos también tienen su uso, el derecho para chupar sangre o almas y el izquierdo para sostener a nuestro personaje en el aire. Y decimos personaje, sin ningún nombre concreto porque podremos utilizar tanto a Raziel como a Kain. Tan sólo dependerá de la fase en la que nos encontremos y aunque no será una opción para el jugador, sí se trata de un extra interesante ya que en lugar de uno habrá dos protagonistas, al igual que en lugar de un escenario existirá el mundo y el inframundo. Otro de los elementos que ha variado en Legacy of Kain: Defiance es el aspecto gráfico de los protagonistas que es mucho más siniestro, como los escenarios y el sonido de ambiente...

Cristal Dynamics ha decidido oscurecer un poco más la historia del juego, a los personajes y los ambientes. De este modo LoK:Defiance se convierte en un juego que seguiremos de cerca porque las historias de vampiros siempre tienen tirón y si la jugabilidad demuestra ser tan sólida como hasta el momento en la versión final, el juego puede ser un éxito inapelable.

XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
La saga continua y no aburre. La nueva historia nos dejará, además, controlar a los dos personajes. El nuevo estilo le da frescura al título, además el control es mucho mejor ahora.	Muchos encontrarán algo desconcertante el sistema de cámaras. La particularidad de tener que manejar a Raziel o Kain podría ser seleccionable pero la historia no nos deja.

en resumen...

Esta nueva entrega de la serie Legacy of Kain nos deja un buen sabor de boca, sobre todo debido a las novedades que han renovado la serie y la buena historia que esconde detrás. Los amantes de la sangre y las historias de vampiros están obligados a, por lo menos, alquilarlo en cuanto salga a la luz.



Hasta las vestimentas de trabajo de Ethan Hunt y Sam Fisher son tremendamente parecidas

XB MAGAZINE

desarrolla: Paradigm **edita:** Atari **fecha:** Diciembre 2003

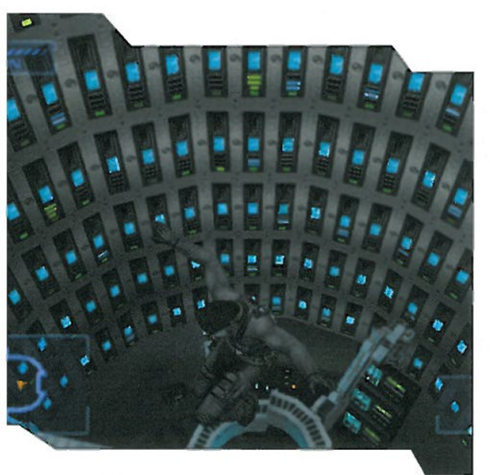
Entre sus últimas creaciones se encuentra el patético Terminator: Dawn of Fate que llegó a nuestra consola, pero también cuentan en su haber el Spy Hunter de PS2, Pilotwings 64 de Nintendo 64, o el Big Air Freestyle de GC.

Mission Impossible Operation SURMA

por Ozuteki

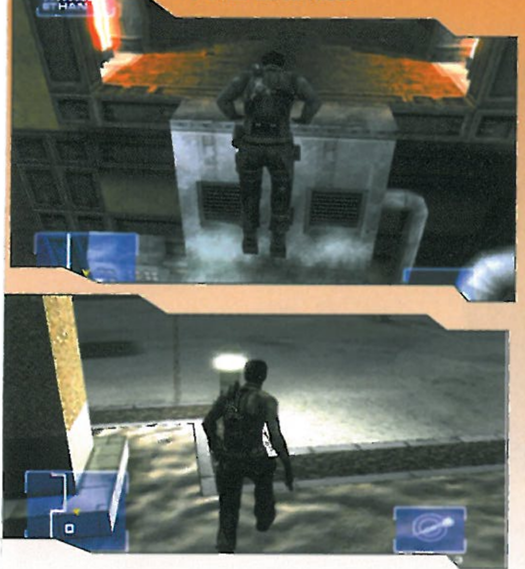
El agente Ethan Hunt ha encontrado una licencia para lucirse al más puro estilo... Sam Fisher.

El camino lo abrió Solid Snake, el año pasado Sam Fisher dejaba claro que no había un tipo duro más silencioso que él moviéndose en las exrepúblicas soviéticas... Atari quiere introducir un nuevo as en esta baraja... Ethan Hunt, el protagonista de su título Mission Impossible: Operation Surma que, contra pronóstico, nos ha dejado un buen sabor de boca. La licencia de Mission Impossible debía contar un buen juego de infiltración y Atari dejó en manos de Paradigm Entertainment el desarrollo de un juego de sigilo con multitud de gadgets para utilizar y una "misión imposible" que resolver. En este caso, la IMF, la agencia de Ethan Hunt, debe conseguir detener a una misteriosa sociedad denominada A.L.G.O. para que no libere un virus informático que bloquearía todos los ordenadores del mundo. Para ello nos desplazamos a unas instalaciones en Nuevo Méjico donde empezamos a buscar pistas y rastros del virus. Por supuesto todo está controladísimo con la última tecnología (cámaras, alarmas con láser,...) y, claro está, decenas de guardas de seguridad. El complot se va enredando y algunos de nuestros compañeros quedan atrapados en las redes de los enemigos por lo que Hunt se ve en la obligación de liberarlos. Se



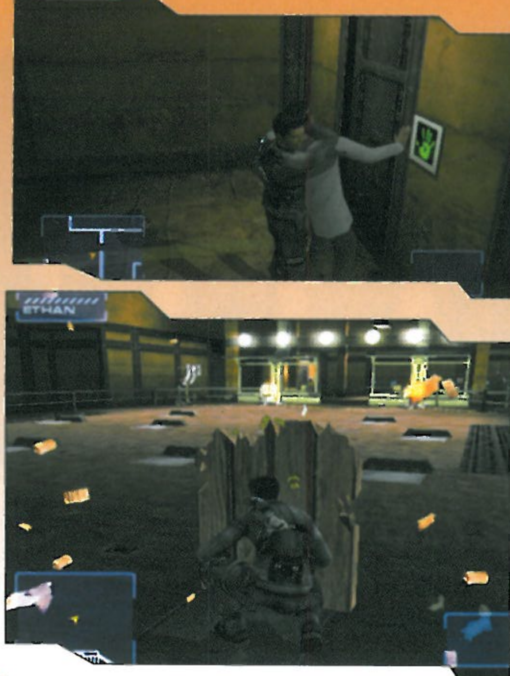
Para navegar por el inventario utilizaremos el D-Pad.

Las misiones nos irán planteando pequeños objetivos hasta el objetivo final de la fase.



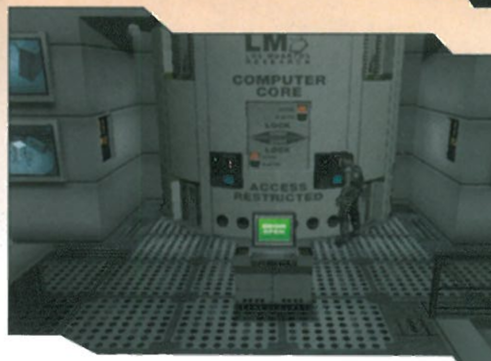
Utilizaremos las sombras, podremos ocultar cadáveres, contaremos con un sensor de visibilidad.

Ethan Hunt contará con los gadgets más complejos.



No podremos disfrutar aquí de unos efectos de luz como los de Splinter Cell.





Una extraña sociedad denominada ALGO trata de expandir un virus informático a toda la red.

Un buen juego de infiltración con una historia fantástica y una mecánica muy familiar para todo el mundo

trata de un argumento nuevo que no reproduce nada de las películas, si bien alguna de las escenas de las últimas películas de Misión Imposible han sido tomadas como referencia para crear capítulos del juego.

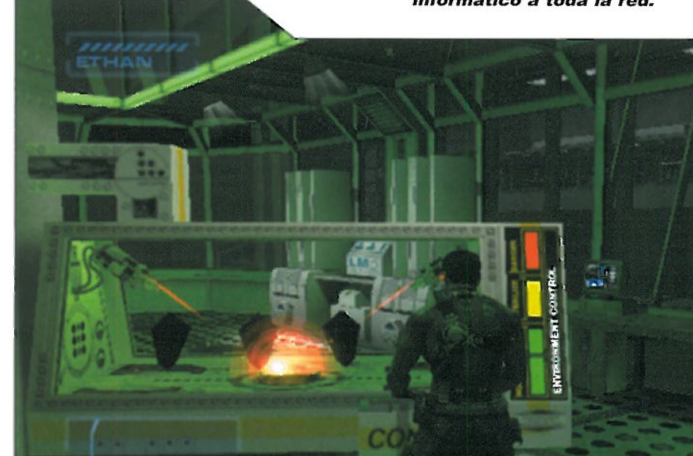
Básicamente para controlar a Ethan Hunt tendremos que tener la misma habilidad que demostramos con Sam Fisher en Splinter Cell. Todo es tan similar en uno y otro que los controles y hasta la vestimenta de trabajo de ambos agentes especiales son muy similares. También algunos de los gadgets son iguales, aunque en esto MI:OS ha innovado y ha introducido alguno más como el explosivo avispa, los prismáticos cámara que servirán para hacer fotos y luego crear máscaras para usar en la infiltración.

Lo que sí deberemos aprender a manejar son los movimientos de combate en ataque... y tendremos que estar tan atentos a nuestra visibilidad como en Splinter Cell. En esta ocasión una silueta en la parte superior de la pantalla nos dirá si se nos ve... aunque un nuevo toque arcade nos dará la oportunidad de ocultarnos en un breve espacio de tiempo.

En cuanto al aspecto de nuestro agente está muy depurado y las animaciones dan la impresión de haber sido hechas siguiendo la técnica de Ubi Soft en Splinter Cell, es decir, a mano y fijándose en horas y horas de cinta con captura de movimientos de un especialista. Y en cuanto a aspectos gráficos nos quedaremos en esto porque si bien los entornos son, las texturas son pobres y los modelados de los enemigos son muy flojos. Sí es cierto que hay mucha variedad de enemigos, pero sus animaciones al morir o al moverse llegan a ser esperpénticas en algunas ocasiones.

MI: OS parece que será un buen juego de infiltración con una historia demasiado imposible y una mecánica de juego que aprendimos el año pasado por estas fechas y que "revivimos" con otros protagonistas y una evidente decadencia en cuanto al nivel de detalle. Ni Ethan Hunt es Sam Fisher, ni Mission Impossible es Splinter Cell.

El detalle de nuestro protagonista está muy logrado, pero sólo el del protagonista.



XB MAGAZINE valoración y pronóstico...

lo mejor...	lo peor...
Buena jugabilidad y unos controles muy familiares para todos. Una licencia de película desarrollada de una forma muy decente y distribuida por Atari, eso sí que es novedad. Enhorabuena.	Tanto las animaciones de los enemigos como gran parte de los decorados se ha dejado de lado. Esperemos que en la copia final vengan más detallados. Echamos de menos alguna escena con vehículos como en las películas.

en resumen...

Lo mejor del catálogo de Atari para Xbox en este invierno parece que viene teñido de sigilo y que ha venido bastante oculto hasta el momento. Descubrimos al agente de la IMF, Ethan Hunt y lo infiltramos en A.L.G.O.... ¿encontraremos el virus suficientemente a tiempo para salvar el mundo?




Con el nº 100 de BYTE
más de 100 fantásticos regalos
Para todos


mkm
PUBLICACIONES


BYTE


XB
MAGAZINE


Dr.Dobb's
ESPAÑA
HERRAMIENTAS Y SOFTWARE PARA EL PROGRAMADOR PROFESIONAL


SAMSUNG


CTX


CREATIVE
CREATIVE LABS




UBISOFT


OvisLink




Maxtor


MITSUBISHI ELECTRIC


Panda Software


MSI
Link to the Future


Codemasters
GENIUS AT PLAY


SP
NETGEAR


Kodak




Saitek


HEREDEROS DE NOSTROMO


bitdefender
secure your every bit


iomega


SONICWALL

Tú, tus armas y tu euipo de soldados de élite sois la mejor herramienta contra el terrorismo

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Acción táctica
jugadores: 1-16

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: sí
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Red Storm
distribuidor: Ubi Soft
más info: www.rainbowsix3.com

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Acción táctica a viva voz

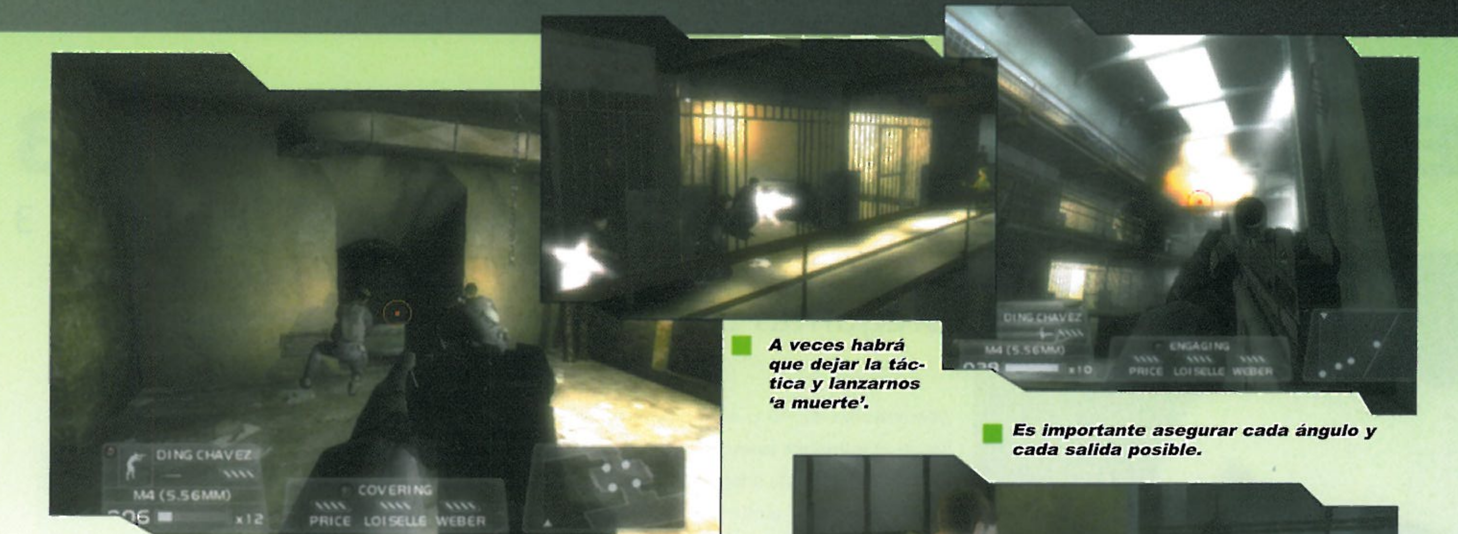
por Jetulio



El aspecto gráfico de esta versión mejora, y mucho, a la de PC.

Por fin llega Rainbow Six 3. Un juego que por su nombre nos dice que se trata de un título portado del PC (nada más lejos de la realidad), que además es una tercera entrega de una prestigiosa serie de acción táctica y que está basado en los best seller del escritor de conspiraciones políticas, militares y terroristas, Tom Clancy. Rainbow Six 3 (cuya especial, inédita, revolucionaria y exclusiva versión para Xbox no llevará el subtítulo Raven Shield) ya dejó alucinados a nuestros corresponsales en Los Ángeles en el último E3. Una fecha un poco más cercana, el mes pasado, este juego recogía el galardón a mejor título del X03, en Niza, un premio que le fue otorgado por toda la prensa internacional que se dio cita en la fiesta europea de Xbox. Premios, reconocimiento y mucha expectación totalmente justificada. Estamos ante uno de los mejores juegos realizados para nuestra videoconsola, una obra de arte del entretenimiento electrónico y te vamos a explicar por qué.

Para quien no conozca la saga popularizada en PC les diremos que nos encontramos en el año 2007, con el mundo al borde de una crisis internacional provocada por la escasez de petróleo. El terrorismo campa a sus anchas por cada rincón del planeta, atentando contra los intereses de los Estados Unidos, la potencia más afectada por el embargo internacional de crudo. Sólo una fuerza antiterrorista muy avanzada, RAINBOW, es capaz de frenar esta ola de terror. En el juego, noso-



Tus hombres te cubren de forma inteligente y precisa.

A veces habrá que dejar la táctica y lanzarnos 'a muerte'.

Es importante asegurar cada ángulo y cada salida posible.

Los modos de orden 'Zulú' nos permiten separarnos del grupo.

La experiencia de mando y los comandos de voz te hacen dirigir de verdad al grupo de élite

tros encarnaremos al comandante Domingo "Ding" Chávez, líder del equipo Rainbow Six (formado por los oficiales Dieter Weber, Eddie Price y Louis Loiselle), con el que tendremos que realizar peligrosas incursiones a través de 14 misiones diferentes.

Un ejemplo de estas misiones y del despliegue táctico que tendremos que realizar en cada una de ellas la hemos vivido en la mítica prisión de Alcatraz, en la bahía de San Francisco, donde un grupo de terroristas se ha hecho con el control de la isla. Comienza la misión y aparecemos con nuestros hombres ya infiltrados en el complejo penitenciario. Enseguida comenzamos a recibir instrucciones sobre nuestros objetivos inmediatos. Un largo pasillo en penumbra se extiende ante nosotros y decidimos dar la primera orden a nuestros soldados. Con nuestro Communicator enchufado al pad de Xbox lanzamos un "Avanzad" y nuestros tres compañeros avanzan por el pasillo de forma lenta para asegurar el perímetro y dejarnos vía libre. La calidad gráfica de los entornos es envidiable y la ambientación está realmente conseguida. Abandonando el pasillo llegamos a una habitación y ordenamos a nuestros hombres que entren en ella. No hay nadie. Es impresionante asistir a la toma de posiciones de nuestros soldados ya que, sin necesidad de decírselo, se colocan de una forma estudiada para cubrir todas las posibles entradas. La avanzada inteligencia artifical del juego hace que Webber se refugie tras una mesa y apunte a la puerta que queda enfrente, que Price se tire al suelo y cubra el oscuro pasillo que queda a la derecha y que Loiselle esté ya apuntando hacia el lugar por el que hemos entrado y me esté cubriendo las espaldas.

Tras recibir nuevas instrucciones de nuestros altos cargos nos encontramos ante un puerta cerrada. Para tomar precauciones mandas a tu equipo a que despejen la habitación que se encuentra al otro lado, con la orden "Abrir y despejar". Los chicos abren cuidadosamente la puerta y despejan el área eliminando terroristas. Ya podemos pasar y estudiar el siguiente movimiento.

Con la facilidad que nos da los comandos de voz, podemos concentrarnos en manejar nuestras propias armas, conectar nuestra avanzada visión nocturna o visión térmica y realizar las labores que son responsabilidad nuestra dentro del equipo (también nosotros debemos cubrir a nuestros compañeros). Con todas estas opciones, el pasar cada una de las 14 misiones y los modos Live son la mejor de las experiencias.

El veredicto

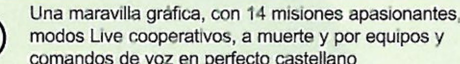
JUGABILIDAD
Unos sencillos controles se unen a la notable ventaja de los comandos de voz. Una impresionante jugabilidad.
9,2

GRÁFICOS
El apartado gráfico de esta 'versión' para Xbox está a años luz del título que saliera en PC. Texturas, brillos, reflejos, etc. impresionan.
9,0

SONIDO
El juego está doblado al castellano y tiene una banda sonora realmente acertada. Muy recomendable aprovechar el 5.1.
9,4

ADICCIÓN
Tremendamente adictivo. Tal vez estemos ante el mejor juego de acción táctica realizado hasta la fecha. No podrás parar.
9,5

☺ Una maravilla gráfica, con 14 misiones apasionantes, modos Live cooperativos, a muerte y por equipos y comandos de voz en perfecto castellano



☹ Nos fastidia, y mucho, tener que jugar directamente a la tercera entrega. Queremos ya una reedición del primer y segundo juego, con las mismas mejoras que este.

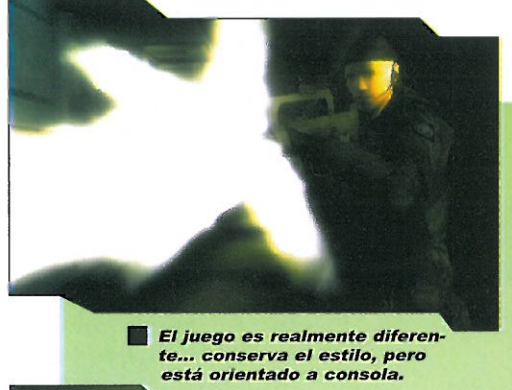
! Es increíble ver lo bien que funcionan los comandos de voz y lo fácil que es concentrarse en nuestras misiones. Los modos para Xbox Live hay que probarlos. No hay palabras.

NOTA XB MAGAZINE **9,2**

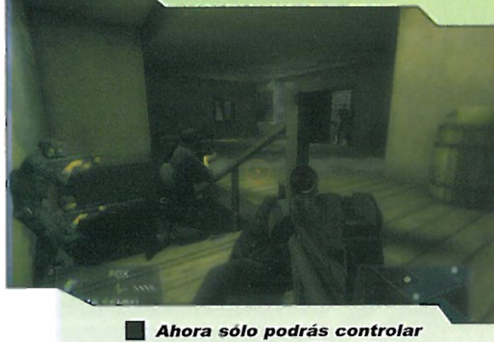
ENTREVISTA: RAINBOW SIX 3

Red Storm, los desarrolladores de Rainbow Six 3 y Ghost Recon para Xbox, responden a las preguntas de XB MAGAZINE sobre el juego.

por Chema Antón



El juego es realmente diferente... conserva el estilo, pero está orientado a consola.



Ahora sólo podrás controlar a un personaje, Ding Chávez.



¿Conversión de PC o estamos ante un juego totalmente nuevo?

El juego es realmente diferente. Conserva el estilo que ha hecho a esta serie famosa, pero está orientado a la consola. No queríamos hacer un port directo... así que creamos una propuesta completamente nueva para el juego.

Para darle una visión novedosa al título, el equipo ha tenido que volver a trabajar sobre cada uno de los mapas... algunos resultarán ser entornos muy reconocibles. Los trazados han sido cambiados para orientar el juego a la jugabilidad de la consola, y además los jugadores se encontrarán con nuevas localizaciones del juego. No existirán mapas que se revisiten... así es que, básicamente, también hemos cambiado la historia del juego. Además de todo esto, hemos hecho que el equipo trabajase mucho en las escenas cinemáticas del juego, con un resultado muy bueno. La tecnología del juego ha sido mejorada con el conocimiento del equipo de desarrollo sobre anteriores títulos desarrollados para Xbox tales como Splinter Cell, y los esfuerzos se han puesto en hacer sentir al jugador más inmerso en el universo del juego.

¿Cuáles son los cambios? ¿Qué elementos han sido añadidos? ¿Cuáles han sido eliminados?

Bien, el cambio más grande en el juego es que ahora sólo podrás jugar con un personaje, Ding Chávez. Contigo llevarás a los otros tres muchachos, Price, Weber y Loiselle, para completar el equipo... todos los miembros del "Equipo Uno" ("Team One") en el libro de Tom Clancy, Rainbow Six. Cada uno de ellos tendrá su propio aspecto, personalidad y temperamento sobre el campo de batalla. Así que ahora no podrás cambiar de un personaje a otro. Lo que queríamos era que el jugador se metiera en el papel de un personaje y no tuviera la sensación de que los otros miembros del equipo tan sólo eran vidas extras. Esto nos ofrece mayor tensión en el juego porque te sientes mucho más unido al equipo y, por supuesto, al personaje.

Como hemos comentado anteriormente, los mapas han sido renovados y modificados para ajustarse más a un juego de consola. Lo que esto implica es que los jugadores tendrán mucho más claro dónde han de ir y cuáles son sus objetivos a completar. Para eso, además hemos recuperado el mini-mapa de los Rainbow Six anteriores y hemos creado un HUD totalmente nuevo. También el punto de mira funciona de un modo distinto a como lo vimos en la versión de PC, de modo que la reacción a los movimientos y dependiendo de las armas, afectarán a este mecanismo de punto de ira. Hablando de armas, seguirás contando con una gran cantidad de rifles, ametralladoras, ¡y los explosivos! Otro gran cambio ha sido eliminar la fase de planificación. Queríamos meter al jugador directamente en la acción y que fuera recibiendo las órdenes y objetivos sobre la marcha de la boca de John Clark, tu supervisor quien está monitorizando cada una de las misiones. Ese es otro gran cambio para la serie pero además es un cambio que nos da mayor flexibilidad por lo de los objetivos sobre la marcha y las posibles sorpresas a los jugadores (risas).

¿Cómo habéis adaptado el control del PC al mando de Xbox?

Considerando que teníamos un montón de acciones disponibles en PC, meter todos los con-

troles en un pad de consola era un auténtico reto. Pero nuestros diseñadores consiguieron hacerlo de una forma muy eficaz. Los controles resultan ser muy intuitivos y cómodos. Se siguen pudiendo hacer todas las acciones que estaban disponibles para PC. Incluso una de las cosas como cambiar de arma con un solo botón es posible en el mando de la consola. Lo que hicimos es que existe un botón que te permite cambiar de un arma a otra entre tus dos preferidas (el gatillo izquierdo). Y para acceder a todo tu equipamiento existe un menú circular rápido que te muestra todo lo que puedes llevar encima durante una misión... de este modo se conversa el acceso rápido a todos los gadgets. La visión nocturna y la visión térmica están activadas por defecto y tienen sus propios botones.

El sistema del punto de mira también ayuda a apuntar y controlar el movimiento de tus armas. Está específicamente diseñado para el stick analógico y es completamente opuesto al sistema usado con un ratón para PC.

¿Ha sido una tarea difícil implementar el reconocimiento de voz? ¿Pensáis que funciona bien?

El reconocimiento de voz es una de las grandes características de este juego. Ofrece muchísima inmersión en el juego cuando podemos hablar a nuestro equipo y darles órdenes para que ejecuten una acción. De este modo sientes realmente que son una gran parte de tu equipo. El proceso de implementación ha sido muy bueno y realmente no hemos encontrado demasiadas dificultades.

Jugando con Xbox Live... ¿desempeñarás el papel de un único soldado o podrías controlar a tu equipo contra otro jugador?

Jugando Live tendrás que desempeñar el papel de un solo soldado, incluso en el modo Survival (Supervivencia), Team Survival (Supervivencia por Euipos) o en el nuevo modo Sharp Shooter (Francotirador) que incluye regeneración. Naturalmente, podrás jugar estas modalidades en los mapas específicamente diseñados para Multijugador o hacerlo en los mapas utilizados en el juego de un solo jugador. También contamos con modos en Cooperación en los que puedes realizar una misión con amigos o realizar una de las clásicas Cazas del Terrorista (Terrorist Hunt) en los mapas de las partidas de un jugador. Y con el comunicador por voz las partidas han dado un giro completamente nuevo.

El principal competidor de RS3 en las estanterías es Counter Strike... ¿cuáles son las diferencias entre RS3 y CS?

Queremos hacer que Rainbow Six 3 sea la experiencia de un shooter antiterrorista más apasionante y novedosa que se haya visto nunca. El juego cuenta con acción táctica optimizada para consolas, tensión máxima, montones de sensaciones y es el shooter táctico más avanzado. Y nos es presentado con una campaña individual realmente genial y una experiencia multijugador muy sólida.

Eso sí, mientras Counter Strike ofrece un ritmo más rápido y una sensación arcade mucho mayor, Rainbow Six 3 es mucho más realista e intenso como juego y las sensaciones finales son de mayor heroísmo.

¿Podrías comentarnos algo acerca de la historia que se esconde tras el juego?

Uno de nuestros objetivos era crear un hilo argumental más inmersivo. Para hacer que esto fuese posible, hemos tenido un equipo trabajando sólo en las escenas cinemáticas, que son el auténtico vehículo para contar la historia. Así que, como otra novedad, se han introducido escenas cinemáticas a la serie. Otro vehículo para la inmersión de los jugadores han sido los objetivos sobre la marcha que se le dan al jugador durante la misión. Básicamente, queríamos hacer que el jugador tuviera que estar más atento a los acontecimientos y las órdenes que sólo durante la pantalla del briefing inicial.

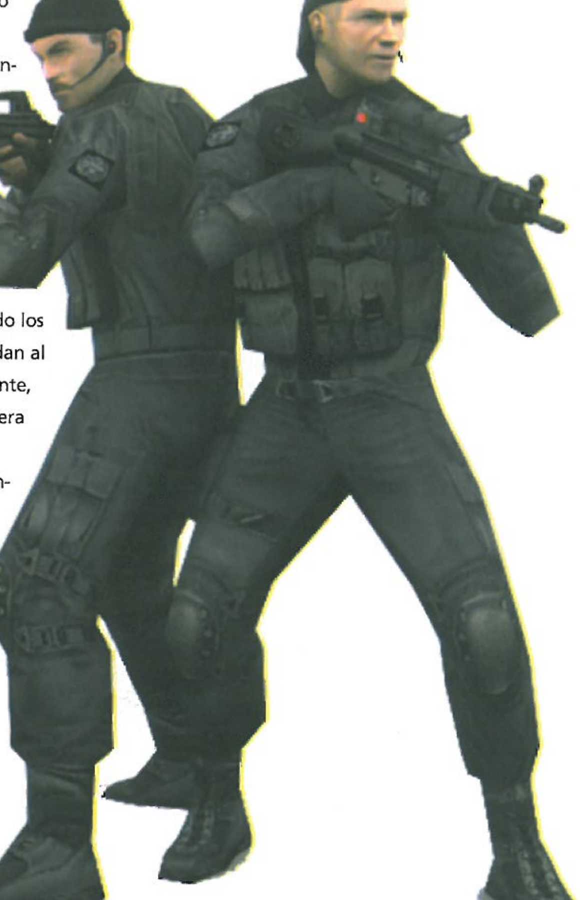
Sobre la historia, queríamos ser más actuales sin hacer referencias directas a los acontecimientos que están ocurriendo actualmente en el mundo. Y, como el juego transcurre en un futuro cercano, nos hemos atrevido con una historia que podría pasar y que es muy verídica... mientras los "bue-



El reconocimiento de voz ofrece muchísima inmersión en el juego.



Counter Strike es más arcade y RS3 es mucho más realista e intenso como juego.

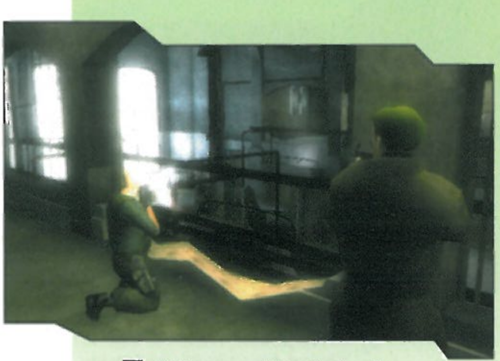


nos" sean los que ganen, claro.

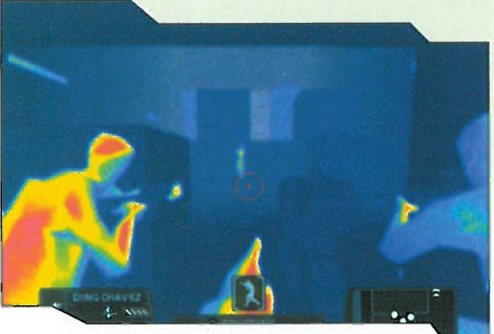
En el E3 tuvimos ocasión de probar las capacidades online del juego, pero allí se contaba con un ancho de banda de enrome calidad. La conexiones en España son unos 100 Kbps de bajada, 80 Kbps de subida, ping superior a 270, es decir, 12,5 Kbytes de bajada y 10 Kbytes subiendo. ¿Cuáles son los resultados que podemos esperar en nuestro país teniendo en cuenta nuestras conexiones de banda ancha?

Hemos medido el ancho de banda con un uso del servidor en partidas para 16 jugadores en modo Supervivencia y el resultado fue de 64 Kbps. En los clientes todavía mucho menor, en torno a 16 Kbps.

En cuanto al ping, el juego está optimizado para funcionar con una latencia de 100 ms e inferior, pero es jugable con hasta 300 ms.



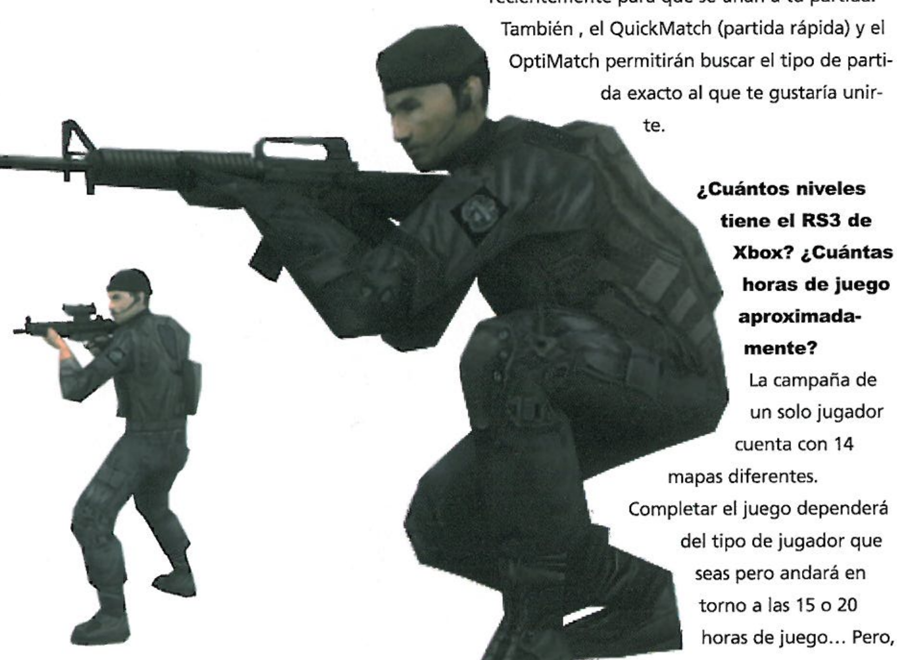
El juego está optimizado para funcionar con una latencia de hasta 300 ms.



Completar la campañá andará en torno a las 15 o 20 horas.

Uno de los fallos de las opciones online de Ghost Recon era el menú de búsqueda de partidas. Estaba muy limitado y resultaba difícil encontrar a tus amigos. La gente iba a Moto GP para poder quedar y jugar a Ghost Recon. ¿Se ha solucionado esto en RS3?

En RS3 tendrás un acceso completo a tus Amigos de Xbox Live, así como a las listas de Jugadores las cuales te permitirán invitar a tus amigos y jugadores con los que hayas jugado recientemente para que se unan a tu partida. También , el QuickMatch (partida rápida) y el OptiMatch permitirán buscar el tipo de partida exacto al que te gustaría unirte.



¿Cuántos niveles tiene el RS3 de Xbox? ¿Cuántas horas de juego aproximadamente?

La campaña de un solo jugador cuenta con 14 mapas diferentes. Completar el juego dependerá del tipo de jugador que seas pero andará en torno a las 15 o 20 horas de juego... Pero, con todas las opciones de juego, el resto de partido que le saques al juego es cosa tuya (risas). Tan sólo decir que con la opción de elección del nivel de dificultad, el hecho de poder jugar cada mapa en modalidad de Terrorist Hunt, los modos Cooperativos y Multijugador, los 9 mapas multijugador cuando se lance el juego y los contenidos descargables con Xbox Live, el juego ha ganado muchísimo valor ya que se pude volver a jugar constantemente.

¿Contaremos con variedad en las experiencias de juego o podrá llegar a ser tan lineal como nos pareció Brute Force?

Una de las mejoras encontradas en el juego son los objetivos de las misiones. Te ves metido en una misión con un objetivo muy especifico, pero a menudo te verás ejecutando otros muchos objetivos para completar la misión, basándote siempre en el desarrollo de la situación en la que estés metido. Así es que tendrás una serie de objetivos básicos permanentes, pero hemos añadido un montón de giros durante las misiones.

¿Qué hay de las armas (número, tipos,...)?

Tendrás que elegir entre 30 armas en el juego... esto sólo para las armas principal y secundaria. Naturalmente, se incluyen todas las categorías de armas como Rifles de Asalto, Escopetas, Semi-Automáticas, Automáticas, Rifles de Francotirador y Pistolas. También, podrás elegir dentro de una gran variedad de gadgets como granadas, explosivos, etc. Los jugadores encontrarán algunos "juguetitos" añadidos tales como el lanzagranadas (con cuatro tipos de munición distintos) y la Granada de Fósforo... ¡Se sale!

Los añadidos se hacen directamente, por defecto, en las armas. Por ultimo, la selección de las armas deberá ser hecha en función de los objetivos que se dan al principio de cada partida. Además, ofrece un mayor equilibrio entre cada arma.

¿Habrá otros gadgets (sensor de latidos, visión nocturna,...)? ¿Tendrán algo que ver con los de la versión de PC o con Splinter Cell?

La visión nocturna y la visión térmica estarán disponibles. Una diferencia es que en la versión de Pc la visión térmica sólo estaba habilitada para los francotiradores como un añadido a sus armas, así como la visión nocturna estaba activada por defecto. Ahora, ambas estarán disponibles por defecto.

El efecto es también algo diferente en la visión térmica... hemos hecho que sea algo mucho más colorido como en Splinter Cell, en oposición a la versión en negro y gris de PC. En cuanto al sensor de latidos, el de la versión de PC, no estará disponible... excepto que en uno de los mapas, donde existirá una variante del sensor de latidos.

¿Tendrá el juego nuevos mapas y extras descargables a través de Xbox Live?
Sí, se espera un soporte total tras el lanzamiento a través de Xbox Live! Un equipo se ha dedicado en exclusiva a trabajar en extras para los modos del Live. Ya tenemos planeado tener extras cuando se lance el juego y esto continuará en el futuro para que esté a disposición de los jugadores.

¿Qué tal es la experiencia de desarrollar con el motor de Unreal?
Desarrollar con el motor gráfico Unreal nos hace regresar al momento en que se creó la versión de PC de Rainbow Six 3... Han cambiado muchas cosas desde entonces en el motor gráfico, tanto han cambiado que ya es casi nuestro. Lo que nos ofreció al principio fue un código con una base muy sólida y para campos muy diversos. Eso permitió a los programadores trabajar en aspectos mucho más específicos del juego... por eso hemos implementado tantas cosas desde entonces... y algunas más con la versión de Xbox, tales como efectos similares a los que vimos en Splinter Cell.

¿Ha sido mejorada la Inteligencia Artificial?
¡Por supuesto! En el bando terrorista realizarán muchas más reacciones... como agacharse o correr a cubrirse, dispararte cuando están a cubierto, trabajar en equipo, lanzar cóctels molotov, granadas de gas, etcétera. No habrá opción para despistarse.

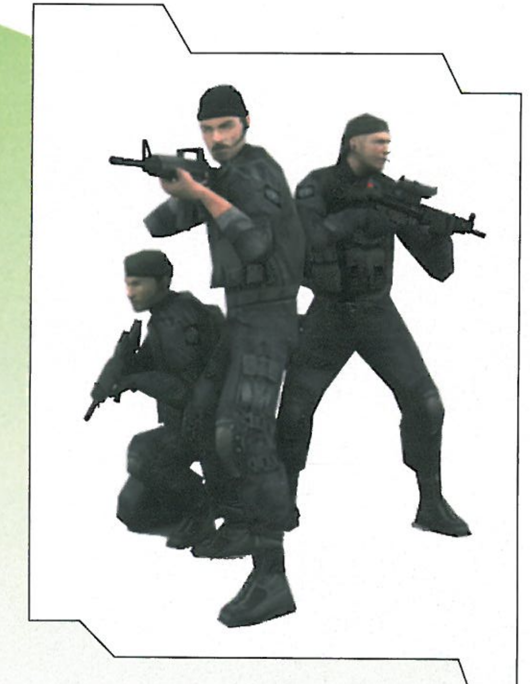
Mientras que la IA del equipo Rainbow, la encontrarás muy mejorada. Lo que ha supuesto el mayor cambio es que ahora utilizarán el escenario y sus objetos para cubrirse. Por ejemplo, si le dices a tu equipo que se muevan a un determinado punto del mapa, una vez que lleguen allí, no se quedarán quietos siendo blancos fáciles. Se moverán al lugar más seguro de la estancia de acuerdo con el entorno... y tratarán de cubrir el mayor número de ángulos posible, moverán su arma y nunca apuntarán directamente a otro miembro del operativo Rainbow. Eso por no mencionar el avance en el reconocimiento de las órdenes por voz.

Durante la creación del juego ¿se ha tenido algún tipo de consejo o ayuda de los USA SWAT o el Ejército Canadiense?
Cuando se creó la versión de PC, algunos de los miembros del equipo de desarrollo fueron formados por las fuerzas de los Canadian SWAT. También tuvimos un asesor que nos aconsejó para ambas versiones (PC y Xbox), Mike Grasso, un US Marshall. Su consejo y apoyo fue extraordinario porque sabíamos que todo lo que estábamos haciendo se estaba haciendo bien en este juego.

¿Creéis que alguna característica se podría mejorar aún más?
Siempre hay pequeñas cosas aquí y allá que nos gustaría modificar pero finalmente, nada que pueda llegar a influir en el juego de forma importante.

¿Qué es lo mejor del juego?
El juego entero es increíble. Son todas esos pequeños detalles los que hacen que el juego sea completo. Cada pequeño aspecto del juego como el Comunicador por Voz, el sonido, los gráficos inmersitos, la experiencia con Xbox Live, son los que hacen que el juego sea el mejor.

¿Tenéis en mente algún otro proyecto? ¿Quizá nuevas misiones para esta aventura de Rainbow Six 3?
¡Ah, la clásica pregunta! (risas) Sí, claro, tenemos en mente un nuevo proyecto. Pero siento decirte que no puedo compartir ningún tipo de información, lo sabrás en un futuro cercano.



El mayor cambio en la IA es que ahora utilizarán el escenario para cubrirse.



Autolesionarse es una de las armas más efectivas de todas las que dispone Vince

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: Beep Industries
género: Plataformas	xbox live: no	distribuidor: Microsoft
jugadores: 1	banda sonora propia: no	más info: www.xbox.com/es-es/voodoovince/

VOODOO VINCE

por Malascuernas

Como me reviente el cráneo te vas a enterar



Lo mejor es utilizar los poderes vudú presionando los dos gatillos en peleas masivas.

Estas navidades le ha salido una nueva mascota a la Xbox. Después de las aventuras de los buenos de Munch y Abbe, o de los saltos temporales de Blinx, le ha llegado la hora al más masoquista de los protagonistas de un videojuego: Vince.

A su favor tiene un aspecto muy simple: todo lo que le pase, por muy doloroso que parezca, perjudicará más a sus enemigos que a él mismo. Y es que, no todos son desventajas cuando eres un muñeco de vudú.

Peligro en Nueva Orleáns

Como en cualquier plataformas que se precie, aquí hay malo encerrado. El nombre en cuestión del que toca en el día de hoy en El Enigmático Cosmos. Su propósito es el de hacerse con el poder de todo Nueva Orleáns, utilizando las peores artimañas que te puedas imaginar. Para empezar su labor de conquista de una de las cunas del jazz entrará a la fuerza en la casa de la hechicera Quimera y le robará todo el polvo mágico que ella fabrica. Y, bueno, ya que están allí, secuestrarán a la bruja vudú, por si les hace falta algo de su poder por el camino.

Lamentablemente para ellos, las hechiceras tienen muchos más poderes de los que se conocen. Uno de ellos, el que le resultará más útil, es el de comunicarse mentalmente con algunos de sus muñecos vudú. Así, pedirá socorro a Vince, la única de sus figuras mágicas disponible para realizar el rescate.

Una lástima para Vince, que, digamos, no está muy preparado para aquello de ser héroe, correr y saltar o cualquier cosa que requiera

Los escenarios recrean un aspecto fantasmagórico pero con el toque de humor y de extravagancia que lleva implícito el título.

Las comparaciones con Grim Fandango ya son más que frecuentes cuando se habla de la BSO de Voodoo Vince.



Incluso manejaremos vehículos en algunas de las fases.



esfuerzo físico. Aún así, ese vínculo es muy fuerte, por lo que, le pese lo que le pese, tendrá que ayudar a Quimera. Por suerte, ella se lo pondrá muy fácil, dejándole por el camino todo tipo de piezas mágicas para que Vince disponga de nuevas y divertidas facultades.

Lo nuevo

Aparentemente Voodoo Vince cuenta con todos los elementos que se suelen esperar de un juego que pretende ser el Mario Bros de estas navidades para la consola verde. Muchos y variados enemigos, a los que podrás eliminar de una forma sencilla, múltiples lugares a los que saltar; montones de sorpresas descacharrantes e iconos que recoger.

Todo es como en todos los demás. Excepto, aquello que todo buen juego de plataformas tiene, y que le hace ser completamente diferente a los demás. Hablando sólo de Xbox, en Munch's Oddysee podías manejar a dos personajes simultáneamente, así como conducir a muchos más. En Blinx podías controlar el tiempo o, como los chicos de Microsoft decidieron llamarlo, jugar en cuatro dimensiones. Por supuesto, Voodoo Vince no es menos. Para descubrirlo tendrás que cambiar un poco el chip. Excepto con los simples enemigos que te encontrarás durante el recorrido de una fase, para acabar el juego tendrás que ponerte a ti mismo en peligro. Y es que, los enemigos de final de fase necesitan algo más que puñetazos o cabezazos para ver sus días completamente acabados.

El secreto de este juego reside en los poderes que se le atribuyen a un muñeco de vudú. Por lo tanto, en muchos momentos tendrás que destrozarte, literalmente, para que el efecto vudú haga de las suyas y acabe con las vidas de todos los pobres incautos que hay por la zona.

Para ello dispones de dos fórmulas: la primera, y más recurrente es la de coger ítems de poder vudú. Con ellos podrás acabar con una serie de enemigos en unos metros a la redonda. Cada uno de estos iconos viene preparado con una espantosa a la par que divertida muerte para Vince, tales como una lluvia de meteoritos, un imán que atrae un buque, una trampa de osos o una motosierra con la que te partirás por la mitad.

La otra forma con la que tendrás que sacrificarte es activando alguna de las trampas que esconden lo escenarios. La mayoría de ellas se activan al accionar varias palancas y sirven para que, con una onda mucho mayor, el malvado más malvado pase al bando de los malvados más humillados.

Aparte de los poderes vudú, Vince se puede defender de lo lindo. Dispone de una reducida, pero muy efectiva colección de golpes en los que destacan el salto con cabezazo, el remolino, o el simple pero nunca lo suficientemente homenajeado puñetazo.

Puzzles dolorosos y menos dolorosos

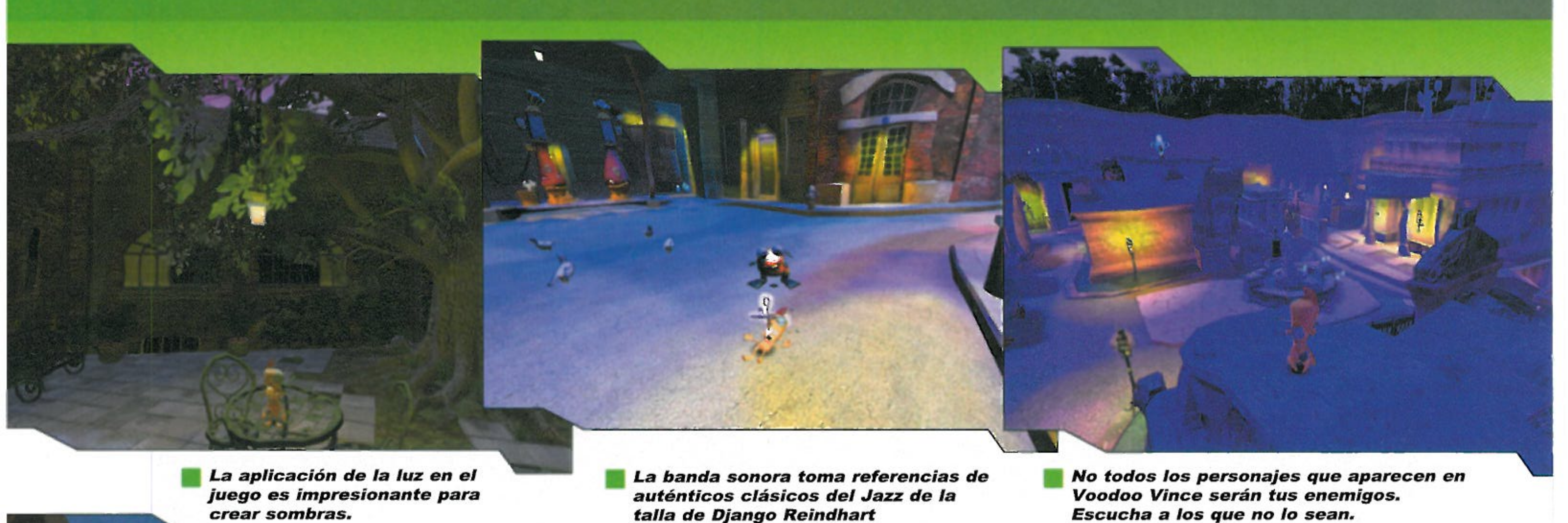
Por otro lado, como la cuestión parece ser hacer daño al muñequito de trapo, algunas fases cuentan con formas variopintas de resolver los puzzles. Por mencionar algunas pocas, las

Este juego toma el relevo de Blinx para convertirse en el Mario Bros de Xbox



Se nos plantearán pequeños puzzles en los que tendremos que usar el ingenio para acabar con el enemigo sin usar armas.





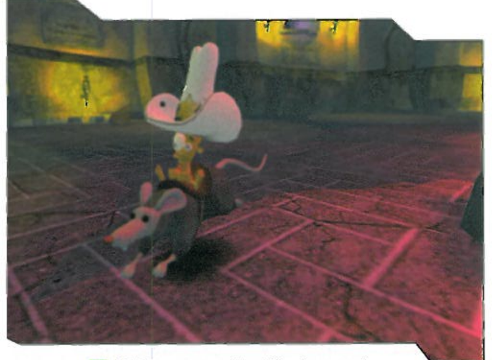
La aplicación de la luz en el juego es impresionante para crear sombras.

La banda sonora toma referencias de auténticos clásicos del Jazz de la talla de Django Reindhart

No todos los personajes que aparecen en Voodoo Vince serán tus enemigos. Escucha a los que no lo sean.

Con la ayuda del lazo mental entre tú y la hechicera Quimera resolverás algunos de los puzzles del juego

El simpático personaje creado por Beep Industries para Microsoft Games Studios ya se ha ganado el cariño de muchos jugadores de Xbox.



Diálogos en inglés (y es el único aspecto negativo del juego hasta el momento) con cientos de frases cargadas de humor bastante adulto.



hay en las que debes someterte a un golpe y posterior vuelo libre para llegar hasta un lugar concreto, así como en las que tendrás que prenderte fuego para que, con tu cabeza como antorcha, llegar al lugar en el que dichas llamas puedan serte más útiles.

Aunque, claro, no todo tiene porqué estar vinculado con el dolor más extremo. También podrás avanzar a lo largo de las diferentes misiones, resolviendo puzzles de lo más inofensivos. La mayoría de ellos consisten en conseguir una sucesión de objetos, con los que podrás negociar en diferentes establecimientos, para llegar hasta el último, que te abrirá la puerta de salida.

Además, en algunos momentos deberás conectar aparatos, empujar piedras, etc. En definitiva, todo lo que cabe esperar de un juego de este género.

El mundo de Vince

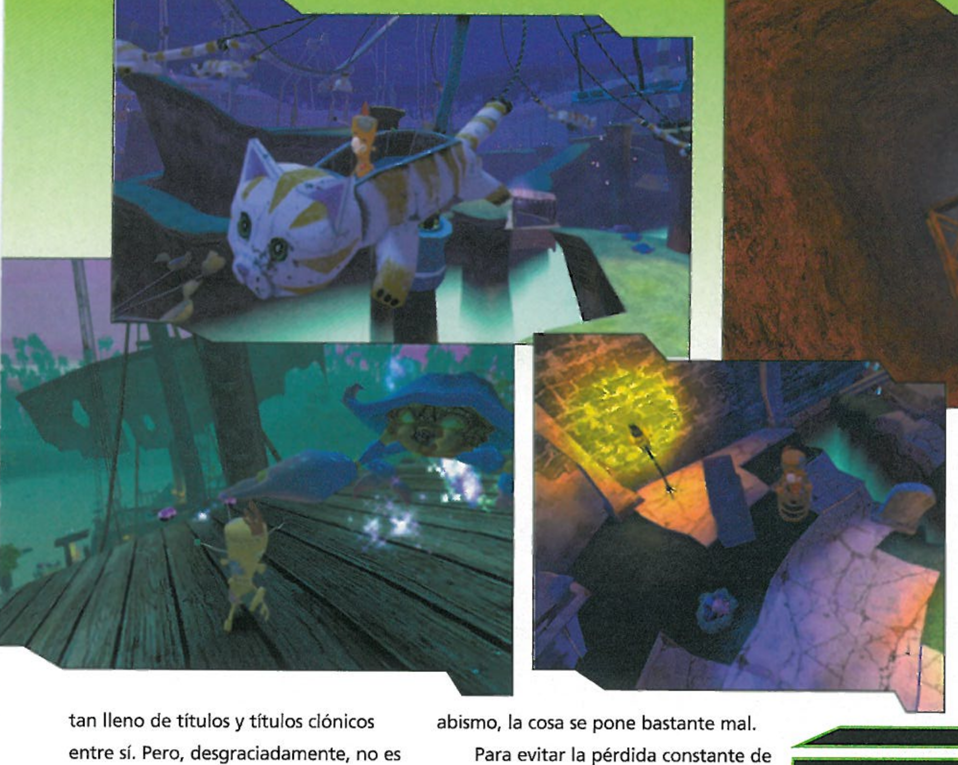
En el aspecto gráfico hay algo que nos recuerda terriblemente a otros juegos como, por supuesto, Blinx. Aquí, al igual que el anterior plataformas de Microsoft, te encontrarás con decorados gigantescos diseñados con algunas de las pautas expresionistas que algunos directores de dibujos animados como Chuck Jones le robaron al cine alemán. Todas las formas, tanto de los edificios, como del propio pavimento, son totalmente retorcidos, como si ninguna linea pudiese ir recta.Por otro lado, en cuando al diseño de los personajes, respecto a Blinx, la referencia más directa de este juego, se ha ganado mucho tanto en la calidad del diseño, como en la cantidad de enemigos que se utilizan. Eso sí, tampoco resultan los suficientes, ni tan originales y divertidos como los personajes protagonistas, lo que les hace restar bastantes enteros. Lo que sí que es estupendo, ante todo y sobre todo, es el apartado sonoro. Para empezar, y aunque no las hayan doblado, las voces que podrás escuchar durante todo el juego son realmente estupendas. Sobre todo la de Vince, llena de sarcasmo en todo momento. Además, las propias líneas de dialogo desbordan imaginación y mala leche a partes iguales. Aunque, sí tenemos que destacar algo, por encima de cualquier otro detalle, eso es la banda sonora. En ella se mezclan muchos estilos diferentes, todo ellos arrancados de las raíces del jazz de Nueva Orleáns. Por ello, el tema principal, recuerda, y no precisamente de forma ligera, a la música de Django Reindhardt y Stephane Grappelli, dos autores de los años veinte, que reinventaron la forma de tocar la guitarra y el violín, respectivamente. En otros fragmentos del juego, el jazz utilizado es más clásico, más oscuro y recuerda, de forma realmente agradable, a la banda sonora de otro videojuego: Grim Fandango. De hecho, algunos personajes del juego parecen también ser miembros del reparto original de la obra maestra de Lucas Arts.

En defintivia

Voodoo Vince cuenta con todos los motivos por los que un juego debería ser, como poco, obra maestra. Todo es, supuestamente, perfecto. Desde los gráficos a los personajes pasando por las voces y, sobre todo, por la banda sonora. Hasta resulta original en un género

Vince nos enseña a lo largo del título las más diversas y desternillantes formas de ocasionarnos dolor a nosotros mismos.

Sólo podremos utilizar el poder cuando tengamos la barra de polvo zombie suficientemente llena.



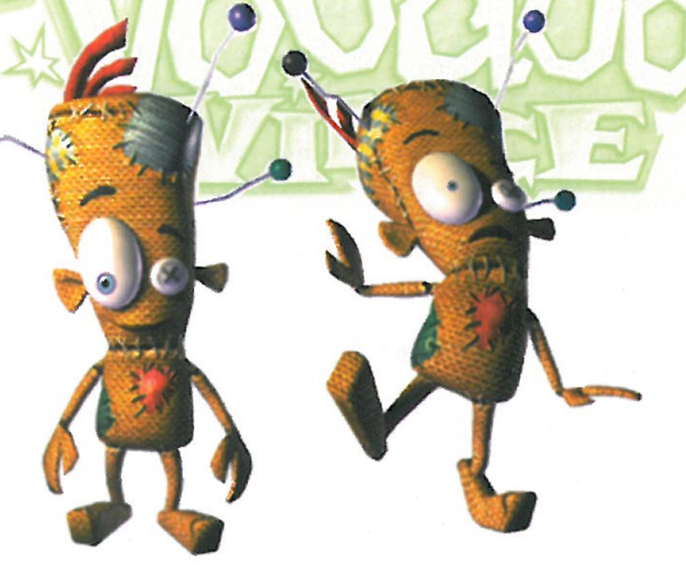
Si no dispones de ninguna magia, podrás utilizar la fuerza bruta de este pequeño muñeco de trapo

Es pasota, irónico y desastrado, es un simple muñeco de vudú.

tan lleno de títulos y títulos clónicos entre sí. Pero, desgraciadamente, no es una obra maestra. Es demasiado largo para cualquier persona que se precie, y eso sólo para empezar. Además, el control del personaje es bastante impreciso. A veces, ya sea por la cámara, o por aquello del destino, es muy difícil de atinar en una plataforma de un salto. No es demasiado problemático cuando te dispones a subir a un nivel más alto, en el que se te permiten tantos intentos como sean necesarios. Sin embargo, cuando dicha plataforma es la única cosa que te puede salvar de un abismo, la cosa se pone bastante mal.

Para evitar la pérdida constante de vidas por motivos como el anteriormente mencionado, existe una fórmula bastante curiosa. En cada fase encontrarás una parada de tranvías que te mandará a las diferentes pantallas que ya hayas completado. Al volver a ellas podrás volver a recoger todos los iconos que en ella haya. Tanto si son vidas, como puntos, magias, etc.

Por lo tanto, no es obra maestra, pero no por ello tiene porqué dejar de ser el juego más divertido de lo que resta de año.



El veredicto

JUGABILIDAD
No es el mejor juego de plataformas en este aspecto. La cámara, a veces, es casi tan socarrona como el personaje, y no nos deja ver dónde saltamos.
7,5

GRÁFICOS
Con un estilo que se está poniendo de moda dentro del género, se queda corto en cuanto a número de personajes distintos. Eso sí, Vince es toda una obra de arte.
7,7

SONIDO
Cuenta con una banda sonora envidiable y perfectamente escogida por Beep Industries para la localización del juego. Respecto a efectos sonoros, pocos y repetitivos.
8,5

ADICCIÓN
Aunque el muñequito engancha, el hecho de enconrarnos ante un juego largo hace que lleguen momentos de desesperación.
8,0


Vince tiene el carisma que le han faltado a muchos otros personajes de juegos como éste.


Es largo, muy largo. No se acaba ni queriendo. Horas y horas quemando el mando de tu querida Xbox, nivel tras nivel, tras nivel...


Que todavía consigan arrancarte una sonrisa después de la enésima vez en la que Vince muera salvajemente.

NOTA XB MAGAZINE 8,2

La esperada y enésima entrega de este juego de fútbol se espera, como siempre, con expectación

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Deporte
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: EA Sports
distribuidor: Electronics Arts
más info: www.fifa2004.ea.com

FIFA Football 2004

Vuelve el rey del 'deporte rey'

por Jetulio

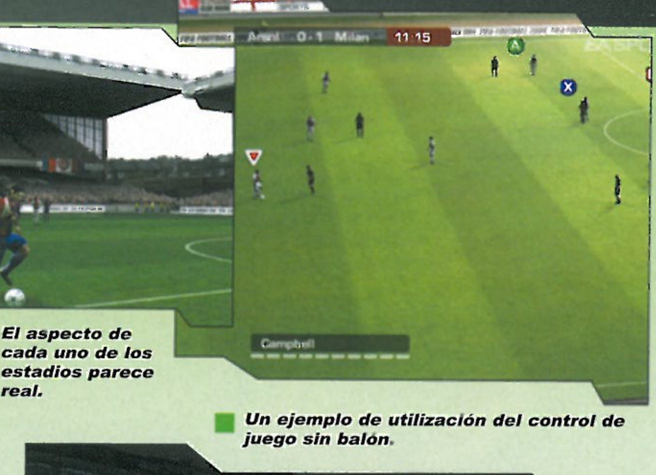


Los regates, paredes y la presión continúan realizándose como en la entrega anterior.

A pesar de la críticas constantes de la masa de videoadictos, referentes a la poca originalidad de cada nueva versión, hay un título deportivo que siempre es el más esperado de la temporada, que crea la mayor expectación en torno a su lanzamiento y que consigue, al final, ser el título deportivo líder de ventas año tras año. Por supuesto, este es FIFA Football, el simulador futbolístico de EA Sports. Una saga que cuenta con todas las licencias oficiales de las ligas más prestigiosas del mundo y que cada año da un paso más para conseguir unos gráficos más depurados y realistas. Y estas son dos características que ayudan mucho a mantener su popularidad. FIFA Football 2004 ya ha llegado, y lo ha hecho con Thierry Henry, Alessandro del Piero y Ronaldinho en su portada, continuando con el estilo marcado por la portada del año anterior (que también incluía un trío de ases del balón). Este año, como siempre, incluye la posibilidad de jugar con más de 500 licencias oficiales, que incluyen 16 ligas, 350 equipos y más de 10.000 jugadores a tu disposición. Desde las superligas europeas hasta los clubes campeones de América, te permitirán jugar con equipos de España, Inglaterra, Italia, Alemania, etc. En cuanto a España se refiere, cualquier equipo de primera o segunda división está disponible, con sus patrocinadores, equipaciones oficiales, plantillas actualizadas y un parecido físico de los jugadores que resulta asombroso.



Patrocinadores, tipografías de los nombres y números de las camisetas... Todo real.



El aspecto de cada uno de los estadios parece real.

Un ejemplo de utilización del control de juego sin balón.



Remate el corner en una posición ventajosa.

Como todos los años, FIFA Football 2004 destaca por su mejora cuantitativa en su aspecto gráficos. Los campos, las cámaras, los movimientos de los jugadores y su aspecto físico está muy conseguido. De nuevo el equipo de EA Sports ha echado el resto en este aspecto, al igual que en la genial banda sonora. Los comentarios, como siempre, estarán perfectamente doblados al castellano, además podremos oir más 300 hinchadas reales grabadas en los campos de los mejores equipos europeos y la música corre a cargo este año de Radiohead, Junior Senior, Tribalista, Café Tacuba y Underworld, entre otros.

Pero lo más importante de un juego de fútbol a estas alturas es su jugabilidad y los creadores de FIFA han decidido este año ofrecer nuevas posibilidades. Si el año pasado la entrega de FIFA nos sorprendía por una técnica nueva de desmarque y paredes, este año la mayor de las novedades en cuanto a la jugabilidad se llama "CONTROL DEL JUEGO SIN BALÓN". Esta novedad nos va a permitir, por primera vez en un juego de fútbol, controlar a algunos jugadores sin el balón en los pies. Esto suena un poco complicado y, realmente resulta algo lioso al principio, pero supone toda una revolución en este tipo de juegos y puede llegar a ser una de nuestras mejores armas en los partidos que disputemos. Este sistema funciona de la siguiente manera: cuando tengamos el balón y vayamos controlando a nuestro jugador con el stick izquierdo del mando podremos activar este sistema pulsando la tecla negra. Cuando hagamos esto se colocará un número sobre los tres jugadores más cercanos a nosotros. El número que esté activo (podemos seleccionarlo pulsando la misma tecla negra) corresponderá al jugador sin balón que podemos manejar. A partir de ese momento podemos manejar también los movimientos de ese jugador con el stick derecho. Así, podremos hacer que se desmarque para poder pasarle el balón en condiciones muy ventajosas, abrir espacios, colocar a los jugadores para realizar jugadas ensayadas, etc.. Este sistema nos obliga a manejar, a la vez, a dos jugadores (algo bastante complicado) pero con un poco de práctica podremos hacerlo. Esta técnica, utilizada de forma rápida y precisa, es bastante más efectiva que dejar los desmarques a la inteligencia artificial de nuestros compañeros.

La profundidad del juego y la dificultad van en incremento a medida que vas superando niveles. Además, podemos ser jugadores y managers de nuestro equipo preferido. Como siempre todas las decisiones del club pasarán por nuestras manos (alineaciones, formaciones, fichajes, etc.) para llevar a nuestro equipo a las mejores competiciones del mundo.

Como todos los años, FIFA Football aporta la mayor base de datos de equipos, plantillas y licencias deportivas y publicitarias. Todo este realismo juega a su favor para convertirse en uno de los juegos de fútbol más apreciados. Además, las novedades de este año le hacen un poco diferente, aunque para muchos es más de lo mismo.

El veredicto

JUGABILIDAD
A las posibilidades que FIFA siempre ha presentado se añade este año la opción de control de juego sin balón, lo que aumenta su jugabilidad.
8,3

GRÁFICOS
Los gráficos han mejorado notablemente de la versión del pasado año, y el parecido de los principales jugadores del mundo es impresionante.
8,8

SONIDO
Este es uno de los mejores apartados del juego. La impresionante banda sonora, los comentarios y los gritos de las aficiones crean ambiente.
8,9

ADICCIÓN
La facilidad de manejo, las diferentes opciones de dificultad y la gran cantidad de modos de juego hacen que enganche a cualquier aficionado al género, de cualquier nivel.
9,0


Las mejoras gráficas, las bases de datos y todas las ligas disponibles. El mejorado control de juego.


Cada año se nos parece más un FIFA a otro, tal vez no haya tantas novedades como para justificarlo.


El control del juego sin balón es realmente sorprendente pero, ¿llegaremos a controlarlo algún día?

NOTA
XB MAGAZINE
8,5



XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,99 euros	system link: sí	desarrolladores: Farsa Studio
genero: Acción	xbox live: sí	distribuidor: Microsoft
jugadores: 1-16	banda sonora propia: sí	más info: www.crimsonskies.com

Crimson Skies: High Road To Revenge

por Xboxfever

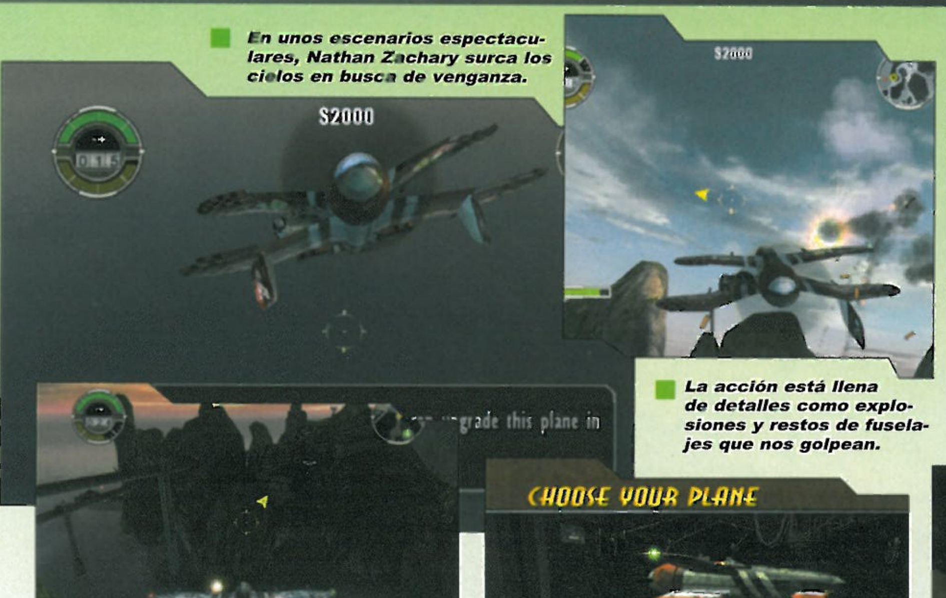
Aviones de combate en constante acción. Fantástico. Trepidante. Live.

Para salir de algunas situaciones deberemos aprender las maniobras más comunes.

Tras un giro en la historia que hizo que la aviación se desarrollase al máximo, surge un personaje a finales de los años treinta llamado Nathan Zachary, un pirata del aire. En High Road to Revenge, Doc, el mejor amigo de Nathan es asesinado y el protagonista de nuestra aventura tratará de vengarle surcando el cielo de América.

Este juego de combate aéreo con un estilo arcade demoledor enganchará principalmente por dos cosas: jugabilidad extrema y una historia con un argumento perfectamente acompañado por unas escenas cinemáticas (ausentes en el título que comenzó la saga en PC) que llevan perfectamente el hilo de la aventura.

Cuando hablamos de una jugabilidad extrema nos debemos referir a unos controles más sencillos que en la versión de PC, pero que permiten todo tipo de movimientos, acrobacias y utilización de armas (ver controles en la preview del número anterior). Pero también debemos hablar de un estilo arcade que nos hace estar en permanente alerta mientras estemos en una misión ya que cada flanco es susceptible de ser atacado. Es por esto que deberemos saber utilizar tanto nuestro avión (podremos coleccionar hasta 10 aviones que encontraremos en cada una de las fases con diseños y características espectaculares y totalmente distintos en cada uno de ellos), como saber cuándo debemos bajarnos y tomar los mandos de las armas antiaéreas que encon-



En unos escenarios espectaculares, Nathan Zachary surca los cielos en busca de venganza.

La acción está llena de detalles como explosiones y restos de fuselajes que nos golpean.



El Pandora es el dirigible que nos sirve de base de operaciones.



traremos en dirigibles (como en el propio Pandora), barcos (como el de Eddie), en tierra firme o incluso en algún tren. Las posibilidades que se abren con esto para poder completar las misiones son enormes. Además la variedad de objetivos radica en carreras, destruir ciertos vehículos aéreos o terrestres, bases de los enemigos, etcétera, o proteger un lugar y escoltar un vehículo. Pero si por algo Crimson Skies se puede ganar el favor del público no es sólo por su genial modo de historia, sino por las modalidades multijugador que permiten opciones a pantalla partida (hasta 4 jugadores), con system link y a través de Xbox Live con posibilidades de llegar a 16 jugadores, si bien nosotros sólo podemos hablar de una muy buena experiencia online con 2 jugadores. En estas circunstancias el lag brilló por su ausencia y tenemos que dar la enhorabuena más sincera a la optimización hecha por Fasa. Así como por la elección de unas modalidades de juego tremendamente adictivas y adecuadas para el tipo de juego. En el aspecto gráfico todo es insuficiente para hablar del nivel alcanzado en los escenarios de Crimson Skies, realmente impresionante tanto en los mapas (Sea Haven, Arixo, Chicago, Lost City y Windy City), como en las iluminaciones dinámicas a las que tendremos placer de asistir constantemente, así como los efectos de partículas en cada explosión por pequeña que sea o en el propio efecto de calor o velocidad, (eso por no hablar del apartado de las escenas cinemáticas... una auténtica película de animación). En cuanto al sonido sólo tenemos alabanzas y es que da gusto encontrarse con juegos que te hagan meterte tanto en la acción ya no sólo por los efectos, sino por una banda sonora que se adapta a la acción, al estado de nuestra salud o las situaciones de urgencia que nos encontremos... ¡Espectacular!

Cada uno de los mapas esconde un nuevo avión para añadir a nuestra colección dentro del Pandora

El veredicto

JUGABILIDAD
Gracias la manejabilidad y una curva de aprendizaje muy adecuada se hace idóneo para amantes de la acción y la aventura. Por sus modos online se hace imprescindible para Xbox Live.

9,5

GRÁFICOS
Cielos increíbles, agua realista, paisajes realmente detallados con una profundidad asombrosa y texturas detalladísimas. A eso le añadimos efectos de iluminación dinámica, partículas y una presentación genial.

9,3

SONIDO
Banda sonora perfectamente adecuada a las situaciones y gran cantidad de efectos sonoros. Crimson Skies aprovecha el 5.1 al máximo.

9,2

ADICCIÓN
Los cuatro niveles de dificultad, las modalidades multijugador en Live o a pantalla partida y una historia hollywoodiense engancha a cualquiera... ¡ups, sólo en Xbox!

9,5

☺ Realmente no hay un apartado mejor que otro, quizá el hecho de poder combatir de una forma tan libre y arcade, desde el aire.

☹ No hay nada malo en el título, quizá pueda saber a poco a los más entusiastas ya que la historia nos durará unas 15 horas de juego.

! La tremenda jugabilidad y capacidad de adherirte al mando de la consola y no dejarte escapar ni un segundo.

NOTA XB MAGAZINE 9,4

El exceso de fluidez en los movimientos puede molestar a algunos jugadores

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,99 euros
género: Shooter
jugadores: 1-8

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Ubi Soft
distribuidor: Ubi Soft
más info: www.xiii-thegame.com

XIII por Ozuteki

Conocer su pasado es la única garantía de supervivencia.

Steve Rowland, el amnésico agente especial del que hablamos tanto en el número pasado, llega por fin a las estanterías de las tiendas y es que después de tanto oír hablar de XIII teníamos ganas de evaluar su resultado final.

Nos hemos encontrado con un shooter clásico en cuanto al aspecto de los controles, si bien tendremos la opción de personalizarlos levemente. En cualquier caso, la suavidad con la que se mueven sólo tiene un inconveniente para los más comodones... el punto de mira sólo es un punto que se convierte en cruceta cuando está apuntando a algún objetivo derribable. Salvado ese primer escollo, todo lo demás se moverá con fluidez. Algo que para algunos también supondrá un inconveniente ya que se deja un poco de lado el aspecto realista de movimiento mientras corremos, así como el peso de nuestro propio personaje. Aspectos menores.

Al clásico mata-mata en el que se están empezando a convertir muchos shooters de los que nos encontramos en el mercado, XIII quiere hacer que el jugador preste mayor atención ante el juego e introduce elementos de aventura. De este modo no sólo la historia (enrevesada historia) toma protagonismo, sino que deberemos recoger objetos, matar a los objetivos adecuados y sólo a esos, utilizar gadgets propios de los agentes especiales, etcétera. De esta forma, XIII nos engancha a una historia policíaca de gran peso en el que el magnicidio de William Sherindan (Kennedy para los amigos) es el inicio de un





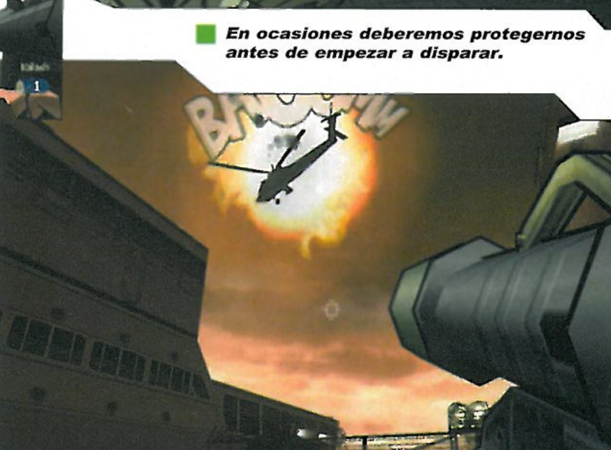
Algunos de los recursos gráficos utilizados en XIII son perfectos para la narración.

Siempre encontraremos el arma adecuada para cada situación.



En ocasiones deberemos protegernos antes de empezar a disparar.

Steve Rowland ha llegado y quiere averiguar el significado de llevar un XIII tatuado.



La experiencia a través de Xbox Live es magnífica, la única queja... sólo 8 jugadores.

No estamos ante un shooter mata-mata sin ningún tipo de argumento

rocambolesco argumento del que tendremos que saber escapar.

Otro de los elementos imprescindibles ya en los shooters de última generación ya no son sólo los modos multijugador a pantalla partida, sino las posibilidades conectando varias consolas (hasta dos en XIII) o de juego online. Apartado ampliamente detallado en la preview del mes pasado y en el que XIII cumplía las expectativas creadas, si bien, viene a ser un shooter online más. Para los que pensaban que todo el mundo de los videojuegos tendía hacia el fotorrealismo que observaremos en Max Payne 2, juegos como XIII o el no menos original Jet Set Radio Future, utilizan una técnica de gráficos denominada cel-shading que abre una nueva puerta para introducir estilos en el mundo de los videojuegos.

Como viene siendo habitual ya en las producciones de Ubi Soft, el trabajo de doblaje y traducción se merece un destacado ya que la selección de voces y su interpretación ha sido muy acertada en XIII y los textos en pantalla no han mostrado ningún fallo que hayamos visto.

El veredicto

JUGABILIDAD
Gran manejabilidad de los controles, suavidad y fluidez, en ocasiones demasiada. Diferentes modalidades de juego tanto offline como online.
8,8

GRÁFICOS
El apartado en el que XIII ha introducido novedades y que a buen seguro va a servir de ejemplo para gran cantidad de juegos a partir de ahora. Un fallo: demasiado repetitivo.
9,0

SONIDO
Buena banda sonora y un trabajo de doblaje ejemplar. Los efectos especiales acompañan perfectamente a los símbolos que aparecerán en pantalla.
8,5

ADICCIÓN
La historia es buena, pero quizá se vuelve en un punto demasiado enrevesada. Los amantes del cómic se engancharán, pero el apartado más adictivo... otra vez Xbox Live.
8,8


Una buena historia, montones de armas, controles intuitivos y Xbox Live... muchas cosas en un solo juego.


Los modelos de personajes enemigos se repiten demasiado a menudo... quizá algo sacado del mundo del cómic.

! El toque de aventura en algunos momentos del juego, algunos efectos en la visión.

NOTA XB MAGAZINE **8,8**

Tendrás que desplegar tus mejores trucos en este nuevo juego.

Tal vez el mejor título de 'snow' llega con su segunda entrega

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Deporte
jugadores: 1-8

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: sí

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: In-house
distribuidor: Microsoft
más info: www.xbox.com/es-es/amped2

AMPED 2

por Jetulio

El rey de la montaña vuelve con la nieve



Vuelve a triunfar sobre tu tabla y saltar a la fama del snowboard.

Si bien ya tenemos algunos títulos en Xbox dedicados al snowboard, desde que se lanzara la consola hay un rey en este género, lo desarrolla Microsoft Game Studios en exclusiva para la caja negra de la X y se llama Amped. Aquel título que saliera hace más de un año y medio nos sorprendió por su realismo, su genial sensación de juego y todos esos extras que lo hacían tan interesante: la carrera de deportista, las fotografías, las portadas de las revistas, la fama en lo alto de la tabla de snow, etc. Ahora, con una mejora gráfica sustancial que saca toda la potencia (o al menos, mucha) de nuestra consola, los mismos desarrolladores de la primera entrega nos ofrecen Amped 2, un juego que retiene todo lo excepcional del primero pero le añade muchas mejoras, entre ellas los logotipos de Xbox Live y XSN Sports luciendo en su portada, lo que significa mucho.

Como ya hemos apuntado, el apartado gráfico del juego es un auténtico lujo y ha mejorado con respecto a su antecesor todo lo que se le exige a una secuela. Las diferentes montañas que vamos a visitar nos ofrecerán unas panorámicas impresionantes, con diferente luz del sol dependiendo de la hora, con un horizonte montañoso que parece una fotografía, nubes que se mueven en el cielo y parecen reales y todo un escenario con elementos móviles (telesillas, otros esquiadores y los omnipresentes fotógrafos intentado captar una buena instantánea) y un aspecto de la nieve totalmente real. El juego nos permitirá ir accediendo a diferentes montañas (desde

Los escenarios de esta entrega resultan espectaculares.

Otra vez, la extraordinaria nieve se convierte en protagonista absoluta.

El nuevo sistema de combos y trucos ofrece muchas posibilidades.





Hazte famoso, consigue patrocinadores y mucho dinero.

Laas en Suiza, Mt. Buller en Australia o las Montañas Harris, donde podremos practicar heli-ski, en Nueva Zelanda) según vayamos superando mínimos objetivos en cada una de ellas.

Nada más comenzar a jugar podremos personalizar a nuestro personaje hasta el más mínimo detalle, cambiando su aspecto físico y cada una de las prendas de ropa que queremos que lleve puesta. Después nos podemos lanzar a probar el "free-ride" (aunque sólo nos dejará deslizarnos por pistas previamente desbloqueadas) o lanzarnos de lleno al modo principal, 'el modo carrera'. Aquí, como en el título anterior nuestro avance en el juego estará supeditado a nuestra fama, y para lograrla tenemos que impresionar a los espectadores y a la prensa especializada. Así, en cada salto, barandilla o half-pipe de la pista podremos ver unos iconos con una cámara de fotos. Esto significa que cerca hay un fotógrafo y que ahí tenemos que realizar nuestros mejores trucos. Aunque en esta ocasión, nuestro portafolio no solo se puede llenar de fotos, sino también de secuencias y vídeos. Si nuestra fama aumenta, nos crecerán los patrocinadores, que nos llenarán de regalos, y podremos ver pancartas de ellos animándonos por todas las pistas.

Pero aparte de la mayor profundidad del modo individual y las impresionantes mejoras gráficas, hay que decir también que la jugabilidad del título, su control y la fluidez de los movimientos y trucos son realmente lo que engancha de Amped 2. Un completo tutorial disponible nos enseña a controlar todos los trucos que se pueden desplegar, incluyendo todos los nuevos que se incluyen en esta segunda parte: avanzados "grabs" y una colección completa de "rail slides", "tweaks", "stalls", "hand plants" y "foot plants, además de "Butter", un revolucionario sistema que permite hacer combos.

Aunque la guinda de este impresionante pastel es, por supuesto, sus modos multijugador. Amped 2 permite jugar a pantalla partida o conectar hasta 8 Xbox a través de LAN y, por supuesto, a través de Xbox Live. Esta última opción nos permite acceder a la red deportiva XSN Sports y ver calificaciones mundiales o regionales, participar en eventos y competiciones o crear los nuestros propios. Además, tenemos a nuestra disposición varias herramientas para organizar partidas a nuestro gusto, invitar a nuestros amigos, ver constantemente los nuevos jugadores que se conectan a Amped 2, descargar nuevo equipamiento o piezas musicales, compartir con los demás usuarios tos mejores fotos o vídeos, etc. Todo ello con la posibilidad de organizar partidas individuales o por equipos.

El veredicto

JUGABILIDAD
Controles sencillos, intuitivos y una gran facilidad para aprender trucos y combos. El juego ofrece decenas de opciones para divertirse deslizándote.
8,6

GRÁFICOS
Media un mundo desde los gráficos del primer título (que ya eran muy buenos) y estos. Los entornos y detalles de los jugadores impresionan.
8,9

SONIDO
Los chillidos del público, las voces de fotógrafos y corredores (en inglés) se mezclan bien con tus propios CD´s o las más de 300 canciones cañeras que incluye el juego.
8,6

ADICCIÓN
Si eres un aficionado al género, las múltiples opciones de Amped 2 y sus modos multijugador te absorverán. Si no lo eres, puede que también.
8,5


Lo mejor es su aspecto gráfico, la profundidad y posibilidades del modo carrera y los excepcionales modos multijugador y Xbox Live.


Se echan en falta algunos modos de carrera más frenéticos y arcade y que las voces de los fotógrafos estuvieran dobladas al castellano.


Nos sorprende la gran jugabilidad de este título que, a la vez, no abandona la dificultad de convertirte en un experto snowboarder.

NOTA XB MAGAZINE **8,7**

Island Thunder es un buen ejemplo de juego en equipo

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 29,99 euros
género: Acción táctica
jugadores: 1 a 16

MÁS OPCIONES
system link: sí
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Ubi Soft
distribuidor:Ubi Soft
más info: www.ubisoft.com



por Manuel Patricio

Ghost Recon: Island Thunder

Vuelve un clásico para Xbox Live, la continuación de una saga.

Ya está en nuestras manos la primera expansión de uno de los primeros juegos que vieron la luz para el sistema Xbox Live. Ghost Recon Island Thunder, nos traslada a Cuba, donde debemos dirigir un pelotón de Ghost, soldados de elite del ejército americano para liberar al pueblo cubano de los grupos opresores y establecer la estabilidad en la isla.

El juego contiene diferentes modos desde el clásico entrenamiento, pasando por las misiones rápidas, multijugador bien sea en pantalla partida, link y Live, así como el modo campaña, donde tendremos que completar 8 misiones, la mitad que su predecesor que contenía 15, pero donde ha aumentado considerablemente la dificultad, manteniendo la misma adicción, sin olvidarnos que esta primera expansión, esta dedicada principalmente al servicio de Internet Xbox Live.

A nivel gráfico Ghost Recon Island Thunder mantiene su aspecto con su predecesor, si bien podríamos destacar el modelado de los personajes que han mejorado sensiblemente y algunos efectos de luz que nos han llamado poderosamente la atención, por ejemplo al mirar al cielo el sol nos deslumbra y al cambiar la vista, la pérdida de visión es considerable y paulatinamente volvemos a recuperar toda la visión, detalle como este podría perjudicarnos en los mapas como el de la playa, donde el enemigo podría sorprendernos si no le damos su importancia. También añadir que la niebla en los fondos esta muy presente en todo el juego, y se podrían haber mejorado todo los elementos presentes tales como los árboles, plantas etc, muy abundan-





La playa es uno de los escenarios que dará más juego en Live.

Deberás cubrir todos los flancos, si quieres tener éxito en tu misión.

La coordinación con tu equipo será imprescindible.

El modelado de los personajes recrea hasta el más mínimo detalle.

Atención en los escenarios urbanos, nuca estás solo.

Mejorando la calidad grafica de los escenarios estaría en lo más alto

tes en todas las misiones, nuestra Xbox puede manejar entornos mucho mas complejos y el resultado final seria mucho mas realista.

En el apartado sonoro cabe destacar igual que en Ghost Recon, sus efectos FX, donde recrea una atmósfera que nos mete de lleno en la acción, detectando incluso las pisadas del enemigo al acercarse, la lluvia, relámpagos etc, aprovechando al máximo la capacidad de sonido digital 5.1 de nuestra Xbox, la música es aceptable sin influir demasiado al aparecer sólo en menús y pantallas de selección. La jugabilidad se ha mantenido en todo lo referente a controles y movimientos pero la IA de la maquina ha aumentado considerablemente, y podremos observar como los enemigos llegan incluso a ir de puntillas y cubrirse tras los troncos de los árboles, para evitar ser vistos. El punto más fuerte del juego sin lugar a dudas su modo multijugador en todos su modos pero especialmente en Xbox Live, donde se han corregido muchos fallos en lo referente al temible lag de la versión anterior y el modo de crear y unirnos a las partidas, uno de los puntos mas oscuros de Ghost Recon. Camúflate la guerrilla ha comenzado.

El veredicto

JUGABILIDAD
El sencillo control, combinado con la fluidez de movimientos y la rápida respuesta de los personajes dice mucho a su favor.
8,4

GRÁFICOS
Más de lo mismo, salvo algunas pequeñas mejoras, Xbox es capaz de ofrecernos mayor calidad.
8,0

SONIDO
Sin lugar a dudas de lo mas sobresaliente, con unos efectos de sonido en 5.1, de lo mejor que hemos escuchado. No tiene opción de custom playlist.
8,6

ADICCIÓN
El modo monojugador simplemente cumple, es en Xbox Live donde demuestra todo su potencial. Modo cooperación excelente.
8,9


Las opciones multijugador, en especial en Xbox Live y la calidad de los efectos de sonido.


La calidad grafica en los escenarios y el retraso de 2 meses con nuestros amigos europeos.

! Cualquier detalle puede ser determinante para que la misión tenga éxito, bien sea estrategia o cooperación.

NOTA XB MAGAZINE **8,5**

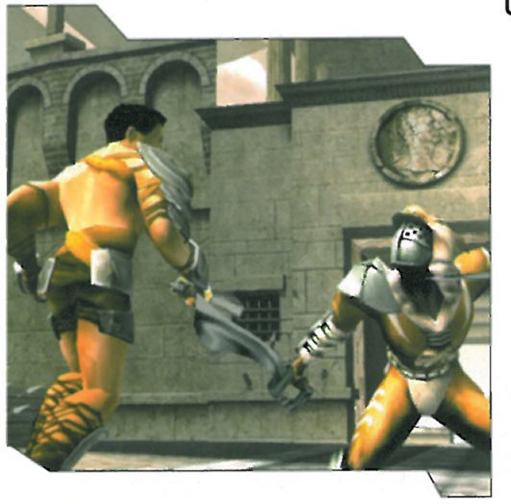
Nuevas armas, objetos y habilidades que mejorarán al personaje combate tras combate

XB MAGAZINE · LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: Acclaim
género: Acción/Arcade	xbox live: no	distribuidor: Acclaim
jugadores: 1	banda sonora propia: no	más info: www.acclaim.es

Gladiator: Sword of Vengeance

Un homenaje a tiempos más bárbaros. por SirBruce



Fíjate en el repetitivo comportamiento de los jefes, todos tienen truco.

El emperador Trajano ha muerto. Su sucesor es un especulador como los de ahora... vamos, que quiere derribar Roma para hacer una ciudad nueva. Bueno, también coincide que el Imperio está en decadencia, que el hambre hace estragos y que las fronteras cada vez están más cerca de la Capital. Para que la gente no piense en ello organiza los mayores juegos de la historia. Ahí entras tú en acción, un gladiador curtido en miles de combates, campeón de campeones, pero engañado con la falsa promesa de conseguir la libertad. Tras un espectacular recorrido por la ciudad, en el que aprenderás los movimientos básicos, te enfrentarás a algunos enemigos y sentirás el dolor de la traición. Después, empezará la verdadera aventura. Conocerás a Rómulo y Remo (fundadores de Roma) en el Eliseo. Ahí te convencerán para que derrotes a Fobos y Deimos en su afán por extender el miedo y el caos. También influirá bastante, que esa será la única forma de vengarte, de ahí el título del juego. La escena es fantástica, después la mitología se resiente con unos duros golpes en los que mezclan los mitos griegos, romanos, nórdicos e incluso precolombinos, cosas de videojuegos. Los niveles son bastante grandes, y la forma de guardar automática, sólo admite tres partidas, nos indica que es un juego multiplataforma. Desde el Eliseo, se va accediendo a las diferentes pruebas donde encontrar los elementos nece-

La adicción es altísima, como en los mejores arcade de los años 80.

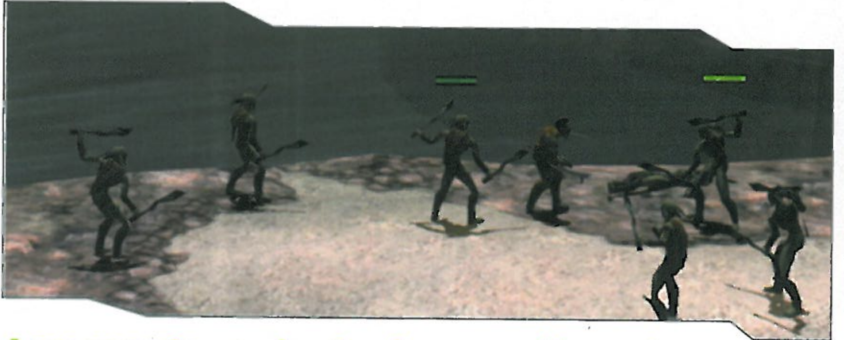




Los saltos entre plataformas son automáticos, así evitas perder vida de forma inútil.



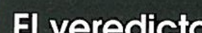
Tampoco te caes por el borde del mundo... cosas de estar muerto.

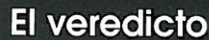


Roma, Eliseo, una vuelta por los distintos niveles, adquisición de nuevos poderes y vuelta al Eliseo.

Las magias principales se alimentan de la sangre de las víctimas

sarios para conseguir el objetivo final. Dentro de cada uno de los mundos, todo es muy lineal, con palancas perfectamente visibles y enemigos que al caer, dejan el acceso libre con ligeras animaciones, cortesía del motor del juego. El combate, con un modo que permite encarar a los enemigos con el gatillo derecho, es la base de todo el juego. Es muy espectacular, con sangre por todas partes, enemigos que no desaparecen (salvo popping) y movimientos que van añadiéndose a los básicos conforme avanzas. Para obtener nuevas armas, tendrás que superar pruebas que en algunos casos no son obligatorias. Las magias, de dos tipos, se consiguen de la misma manera. El aspecto general, con pocos polígonos, cumple bastante bien con la ambientación que necesita. Todo se desenvuelve en un ambiente lleno de misticismo, algo que el suavizado general tiende a conseguir. Lo más espectacular, los efectos de fuego y las magias. La cámara permite hacer zoom con el stick derecho, pero nada más. El caso es que casi siempre está bien colocada. Sólo un apunte, en mi Xbox hay 4 puertos y una cada vez más impresionante conexión a Xbox Live... no los aprovecha.





El veredicto

JUGABILIDAD

Uno de los puntos fuertes, ni una bajada de suavidad y un método tan sencillo como efectivo, que lo hace una delicia. Una pena que no tenga multijugador.

8,5

GRÁFICOS

Dejan con la boca abierta al principio, y recuperan el esplendor en algunos niveles, pero se nota que el juego es multiplataforma.

7,0

SONIDO

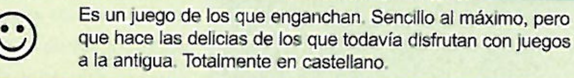
La música pega, más o menos todo el rato. Los efectos, aunque no muy trabajados, cumplen con su misión. Siempre se puede sacar más del Dolby Digital.

7,0

ADICCIÓN

Lo mejor, se nota que los desarrolladores disfrutaron del mítico Barbarian en la época de los 8 bit. La curva de dificultad, aunque parece fácil, está muy conseguida.

9,0



☺ Es un juego de los que enganchan. Sencillo al máximo, pero que hace las delicias de los que todavía disfrutan con juegos a la antigua. Totalmente en castellano.

☹ Que no tenga multijugador, los pocos polígonos de los escenarios y sobre todo, la nula inteligencia artificial de los enemigos. Se acaba y... ya está.

! Que un juego así, con tanto potencial, no llegue a los puestos más altos por el simple hecho de no aprovechar bien la Xbox.

NOTA XB MAGAZINE **7,9**

La licencia de tu equipo preferido de fútbol en un atractivo simulador con algunas sorpresas

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
género: Deportes
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Codemasters
distribuidor: Codemasters
más info: www.codemasterscom/clubfootball

CLUB FOOTBALL

Lleva a tu club favorito a la victoria por Jetulio



Puedes visitar la mítica sala de trofeos de tu clib, donde está toda su historia.

Ha comenzado la temporada futbolística y, como todos los años, lo hace acompañada de algunos videojuegos dedicados al 'deporte rey'. Este año, además de los títulos habituales, una nueva licencia intenta abrirse paso entre las estanterías de nuestra tienda de videojuegos habitual: Club Football. Este nuevo título de Codemasters, del que os venimos hablando desde la celebración del E3 2002, está personalizado para cada uno de los mejores clubes europeos y en nuestro país tienen un lógico protagonismo las ediciones Real Madrid Club Football y Barcelona Club Football, aunque no son las únicas que vamos a poder encontrar (también estarán disponibles las versiones de Milan, Bayern o Manchester United, entre otros).

Esta personalización de cada versión a nuestro club favorito es la característica principal de esta licencia y los extras que incluye (historia, trofeos, toda la plantilla actualizada, la posibilidad de incluir jugadores editados por nosotros mismos y personalizados para que se parezcan a nosotros, etc.) suponen un gran atractivo para los hinchas de estos clubes. El juego nos permite jugar temporadas completas, trofeos domésticos, competiciones internacionales o campeonatos personalizados por nosotros mismos. Todo con la posibilidad de tomar decisiones técnicas, variar las alinea-

Los principales jugadores de cada club, cuentan con el mayor parecido físico.

La ventaja de poseer una licencia supone tener patrocinadores, jugadores reales, etc.

Si alguna vez has jugado a PES, los controles son muy parecidos.

ciones las formaciones y las tácticas durante los encuentros, y así llevar a la cima al club de nuestros amores.

Otro de los aspectos más destacados del juego es que se ha trabajado mucho para conseguir el realismo que requiere la licencia oficial de cada club de fútbol. Así, el juego del Real Madrid, por ejemplo, cuenta con un Estadio Santiago Bernabéu representado al milímetro, realizado a base de fotografías realizadas en el feudo madridista. Además, los cánticos del público se han grabado en el propio estadio y son perfectamente reconocibles. Esto, unido a los comentarios de Jose Ángel de la Casa, nos traslada a una retrasmisión casi real de un partido de fútbol, en una noche de competiciones europeas. El control del juego se asemeja bastante a los controles de Pro Evolution Soccer, esa ha sido la intención de sus programadores, aunque no cuenta con todas sus ventajas. A nosotros la velocidad del juego se nos antoja lenta, y la reacción de los jugadores (propios y ajenos) ante una jugada es también lenta y poco realista. Además, aspectos como el regate, las paredes, las salidas de los porteros, etc., son poco accesibles. De todas formas, el juego es bastante adictivo y elementos como los lanzamientos de las faltas, los penaltis o los corners están bien resueltos.

El apartado gráfico del juego no está mal, pero tal vez no esté a la altura de otras licencias actuales del género. Así, los parecidos físicos de los jugadores son bastante pobres en casi todos los casos y el juego sufre de algunos 'tirones' extraños en el desarrollo de los partidos. En cambio, el catálogo de cámaras y el seguimiento del juego si resulta correcto. La verdad es que obtener la licencia exclusiva de clubes como Real Madrid o Barcelona, hacen que este título sea muy apetecible a los aficionados de estos equipos. A ellos sí les recomendamos la adquisición de este título, ya que todo el diseño y contenidos del mismo están pensados para ellos.

El veredicto

JUGABILIDAD
Aunque tendremos que echar horas para adquirir acciones algo más complicadas, nos haremos rápido con los controles. Es bastante jugable.

7,5

GRÁFICOS
En general no está mal acabado, pero tal vez se hubiera necesitado un esfuerzo algo mayor en este apartado. Sobre todo conociendo el nivel de otras licencias.

7,4

SONIDO
Los cánticos de los estadios (grabados en cada uno de ellos), los comentarios en castellano y la banda sonora están a un gran nivel.

8,6

ADICCIÓN
Es un título de fútbol bastante adictivo con varios niveles de dificultad para ir poniéndose retos a uno mismo. Si eres fans de alguno de estos clubes, querrás jugarlo constantemente.

8,0


La posibilidad de editar plantillas personalizadas e incluir a un jugador hecho a nuestra imagen.


El control del juego y su apartado gráfico no nos ha terminado de convencer.


Sorprende la gran cantidad de detalles asociados al club en cuestión que encontramos en el juego.

NOTA XB MAGAZINE **7,6**

El nivel del agua sube, destruye a tus enemigos con todo cuanto tengas a mano

XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,95 euros	system link: no	desarrolladores: Team 17
género: Acción/Arcade	xbox live: no	distribuidor: Sega/Acclaim
jugadores: 4	banda sonora propia: no	más info: www.team17.co.uk



A veces resulta difícil encontrar un gusano en estos mundos tridimensionales.

WORMS 3D

por Sir Bruce

¡Muere gusano!

Hace ya muchos años que un chaval, que no había llegado a la mayoría de edad, ganó un concurso en una revista dedicada a los ordenadores Amiga. Creó un juego basado en algo que ya se había hecho antes, en el que la estrategia por turnos, la puntería y sobre todo, la rabia contenida, eran elementos primordiales. Luego Team 17 le dio el toque de la casa, gracias por supuesto a una ingente cantidad de pintas de cerveza. Resultó ser su juego de mayor éxito, desbancando a clásicos como Superfrog o Alien Breed. Todo era bonito, deformable, lleno de humor, con escenarios que podían ser siempre diferentes y en unas gloriosas dos dimensiones.

Ahora corren otros tiempos, y como no podíamos seguir más sin nuestra ración de gusanitos, los chicos del equipo que más quiero (bueno, del segundo) nos traen lo mismo de siempre, aumentado en algunos aspectos y por fin, en 3D. El cambio ha sido muy bien llevado, con todas las armas e incluso algunas renovadas.

No echareis de menos la viejecita explosiva o la superoveja. Ahora algunas de éstas se manejarán en primera persona, algo digno de probar. Quizá al principio falte tiempo para encontrar los objetivos o apuntar, algo que es totalmente variable, pero pronto te sentirás como en casa si ya has probado anteriores versiones. La fide-



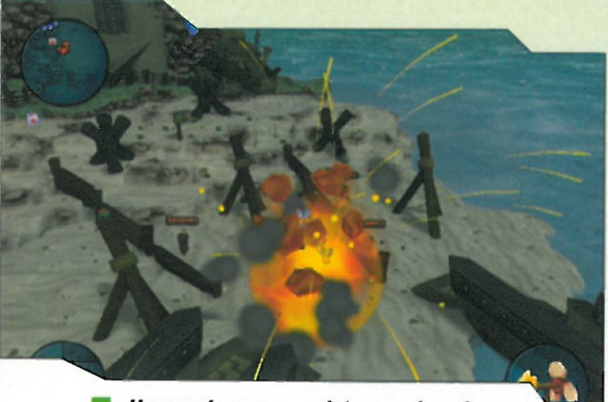
La cámara se situa tras nuestro héroe y nos da una buena visión del combate.



Cuando sólo te queda un gusano, sientes lo insignificante que puede ser tu existencia.



Todas las armas tienen un matiz cómico, y si no ves, se lo puedes dar tú mismo.



Un mundo por conquistar en el modo historia, o más bien por destruir.

La primera incursión de estos gusanos en las 3D se salda con éxito

lidad a anteriores encarnaciones de la serie es muy buena, con escenarios que se destruyen hasta tal punto, que puedes cavar un túnel y llegar al otro lado de la montaña... a bazoocazos.

El humor no ha desaparecido, y las animaciones de los personajillos, unidas a los nombres que tenga cada uno, sigue siendo uno de sus puntos fuertes. Los gráficos, no dejan de ser correctos, sin florituras de ningún tipo pero con la capacidad de desaparecer a causa de las explosiones.

Podrían haber aprovechado más la Xbox, pero está claro que tenían que sacar el juego cuanto antes en todas las plataformas posibles. El sonido acompaña, con alguna canción pop marca de la casa, las típicas cancioncillas, los efectos justos y las voces de siempre. Poco se han esforzado en sacarle provecho al Dolby Digital, aunque cumple su cometido.

Pero el punto fuerte de este juego siempre ha sido el de los modos multijugador, por algo en sus orígenes no había otra forma de jugar. Sigue siendo uno de los reyes en este sentido, pero la falta de Xbox Live lo deja bastante cojo en este sentido.

Tampoco han incluido un editor de niveles como en la versión de PC, aunque el generador incluido es capaz de hacer diseños infinitos en este aspecto.

El veredicto

JUGABILIDAD
La nueva perspectiva complica un poco las cosas, pero sigue siendo el mismo juego de siempre. Sólo es cuestión de acostumbrarse.

8,5

GRÁFICOS
Aunque todo es deformable, se nota bastante dejadez a la hora de aprovechar las posibilidades de Xbox. El clipping es exagerado.

7,3

SONIDO
Muy justito en el tema de la música y los efectos, con muchas voces graciosas, pero sin que se noten durante la partida. En perfecto castellano.

7,0

ADICCIÓN
Es el juego de siempre, con las opciones para modificarlo aumentadas hasta no poder más. El multijugador es lo que tiene.

9,5


Que es lo mismo de siempre, con un modo para un jugador que se basa en una historia y desafíos varios para desbloquear opciones nuevas.


Que no incluya el editor de niveles, los gráficos que aprovechan poco la consola y sobre todo, que no sea Live.

! Que después de tantas horas, días, meses y años, no pueda vivir sin este juego. Manejar algunas armas en primera persona.

NOTA XB MAGAZINE **8,1**

No sólo la historia de Alter Echo es rocambolesca, sus diseños siguen la misma línea

El colorido del título llega a desentonar en multitud de ocasiones. Todo demasiado chillón.

XB MAGAZINE LA FICHA

EL JUEGO
precio: 59,95 euros
genero: Acción
jugadores: 1

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: no
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Outrage Games
distribuidor: THQ
más info: www.alterecho.com

ALTER ECHO

¿Un planeta de "plasta viva" capaz de destruir a la humanidad? Ya hemos visto de todo.

por Alberto B.



Un combate en su momento álgido. Es una buena idea intentar encadenar los golpes.

En el futuro, el recurso más valioso para la civilización no será el petróleo o el oro, sino la multiplast, una extraña sustancia capaz de ser moldeada en forma de cualquier tipo de biomáquinas en manos de unos seres humanos muy especiales, los shapers, personas capaces de manipular la multiplast a su antojo. El más poderoso de estos shapers, Paavo, ha creado una nueva forma de multiplast que ha tomado conciencia, creando un ser vivo con un control casi total de su forma, esta nueva "plasta" ha sido bautizada como xenoplast, y ahora cubre la superficie del planeta Proteus. Ante semejante panorama, se te ha enviado a ti, Nevin y a dos compañeros para contactar con Paavo cuando tu nave es alcanzada y caes sobre Proteus.

Suena tan raro como se ve. Alter Echo es un juego curioso por su argumento, pero también por sus extraños gráficos. Proteus es un lugar bizarro, de formas redondeadas y suaves, tenuemente iluminadas con luces de color pastel. Pero no sólo el mundo, los enemigos también van a la zaga, ya que están creados de la misma sustancia que compone la superficie del planeta (de hecho, son "esquejes" del mismo). ¿Un mundo de chicle? Difícilmente puede ser plasmado con unos gráficos espectaculares, y este es uno de los dos motivos por los que el apartado visual de Alter Echo está a un nivel bajo desde el prin-

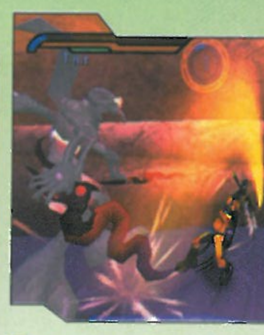


La lucha a distancia tiene un papel importante, lástima que no esté más refinada.

La forma de combate ofrece capacidad de fuego, pero también limita el movimiento.



Aunque no rompen, algunas peleas ofrecen algo de espectacularidad (bastante justa).



La gran cantidad de combos estará acompañada de efectos visuales.



Todo el planeta Proteus es de color pastel o brillante, cuesta acostumbrarse al entorno.

Alter Echo se limita a tomar ideas presentes en otros juegos, aunque poco utilizadas

cipio. El otro motivo es lo estrambótico y casi caricaturesco de los diseños, que es recordado constantemente durante las secuencias de cinemáticas y de vídeo.

Y si el nivel técnico es muy normalito, la jugabilidad no anda muy lejos. Nevin puede ejecutar todo tipo de golpes, que enlazados, pueden resultar en combos (hay un buen número de ellos).

Cuantos más combos, más puntos que emplear en ataques especiales y más movimientos para desbloquear. Es una lástima que el combate sea haga repetitivo y "barato" tan pronto, porque algunos combos sin llegar a dejarnos con la boca abierta, son más que decentes.

Si obviamos los gráficos, de nuevo nos encontramos ante un juego que podría haber sido mucho más de no ser por la falta de imaginación en el desarrollo del juego. Algunos extras, como el "como se hizo" añadirían algo de valor a Alter Echo de no ser porque el juego está totalmente en inglés, voces y textos.

El veredicto

JUGABILIDAD

El sistema de combos es fácil de manejar y no dará dolores de cabeza a nadie. La jugabilidad, aunque variada, no es nada del otro jueves. Sencillo sin más.

6,5

GRÁFICOS

Un mundo creado de "plasta" es original, pero también tiene sus inconvenientes, el primero de ellos es el escaso detalle gráfico. Los extraños diseños tampoco ayudan.

6,2

SONIDO

Uno de los mejores apartados del juego, aunque tampoco es decir mucho. Acompañando a unas melodías adecuadas encontraremos unos efectos de baja calidad.

6,8

ADICCIÓN

Alter Echo es demasiado sencillo para el concepto sobre el que se basa. Si a esa sencillez se le suma un apartado técnico que no atrapa los sentidos, la cosa está clara.

5,5


Hay que decir que la idea de un planeta creado por una masa moldeable por la mente que toma conciencia no es precisamente tópica.


Ya no es que no destaque nada en particular, además es caro si tenemos en cuenta su escasa duración. Totalmente en inglés.


Salvo en algunos momentos, el juego se mueve muy suave. Las deformaciones temporales que crea Nevin son interesantes.

NOTA



6,4

Un apartado online para la versión de Xbox hubiera hecho las delicias en algunos países

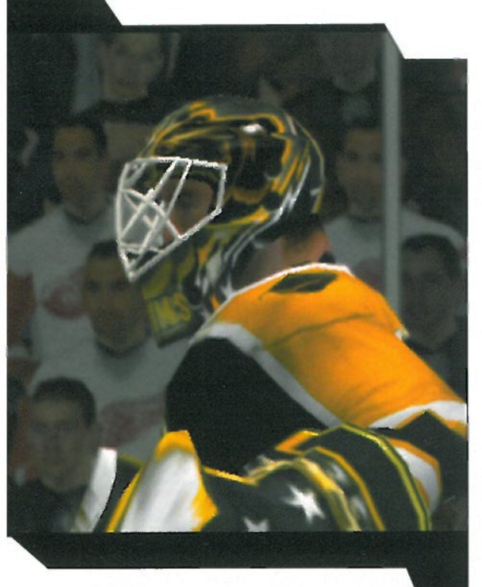
XB MAGAZINE — LA FICHA

EL JUEGO	MÁS OPCIONES	LA COMPAÑÍA
precio: 59,99 euros	system link: no	desarrolladores: Next Level Games
género: deportivo	xbox live: no	distribuidor:Midway/VirginPlay
jugadores: 1-4	banda sonora propia: sí	más info: www.midway.com

NHL HITZ PRO

Hockey arcade a gusto del jugador

por Xboxfever



El apartado de las peleas se ha solucionado con un indicador de fuerza que sube cuanto más rápido demos al botón A.

Cada vez que sale un nuevo juego de hockey, fútbol americano o baseball y llega a la redacción, nos miramos con cara de... "por muy bueno que sea, nunca será un buen juego de fútbol". Y es que NHL Hitz es una saga ya consolidada en el mercado norteamericano (incluso europeo) de juegos de hockey con un estilo arcade que la hace resaltar entre sus competidores NHL, el de EA; o NHL 2k4, de Sega... ya que éstos son puros simuladores.

En NHL Hitz Pro no encontraremos nada que no hayamos visto antes en los títulos de Midway, es decir, una jugabilidad muy buena en la que los controles se hacen tremendamente intuitivos, al tiempo que el jugador podrá motivarse a hacer las cosas "bien" para optar a utilizar los "power-ups" propios de la serie y que hacen que un jugador se cubra completamente de llamas, o lo haga el equipo entero.

Pero lo interesante en esta nueva entrega de NHL Hitz es la amplitud de posibilidades de configuración a las que tendremos acceso. Desde aspectos del juego como la velocidad, el nivel de dificultad, o la activación de las reglas como si de cualquier simulador se tratase, a las opciones en pantalla de elección de cámaras, repeticiones, marcadores, etcétera... pasando por la activación de posibilidades meramente arcade (On Fire,...), ajustes en la Inteligencia Artificial o aspectos curiosos como el tamaño de las cabezas de los jugadores, el tamaño del puck o si debe o no llevar un color resplandeciente a su alrededor para que lo podamos distin-

Un apartado multijugador a través de Xbox Live le hubiera multiplicado la nota a este título.

El juego no cuenta con traducción ni doblaje.

Podremos aprender a jugar al hockey gracias al buen tutorial con que cuenta el juego.

El juego cuenta con todas las licencias de la NHL para incluir a todos los jugadores.

El juego incluye el modo Franquicia que permite controlar cada pequeño aspecto del equipo.

Destaca la gran cantidad de opciones configurables a las que tendremos acceso

guir. Con toda esta serie de ajustes nos encontramos con un juego que se hace muy a la medida del usuario y que ofrece una tasa de satisfacción muy alta en cuanto a que encontraremos justo lo que demandemos.

En el otro extremo nos encontramos (en España) con un juego sin tradición, del cual desconocemos totalmente las normas y que resulta tediosamente complicado de entender.

Si en el aspecto sonoro somos capaces de configurar nuestra banda sonora y elegir la narración y contamos con unos efectos sonoros decentes, eso sí, todo en perfecto inglés, en el aspecto gráfico no podemos contar con muchos avances respecto del juego del año pasado y en ocasiones sufriremos incluso alguna bajada crítica del framerate que ralentizará la jugada durante algún microsegundo, suficiente para que no lo pasemos por alto. La ausencia de juego online, hacia donde van todos los juegos deportivos de última generación, lo coloca como última opción en juegos de hockey, si bien, sigue siendo la única que introduce elementos arcade.

El veredicto

JUGABILIDAD

Los controles son sencillos y las facilidades en cuanto a visibilidad del puck y de nuestros jugadores lo hacen quizá el más jugable de los juegos de hockey analizados.

8,5

GRÁFICOS

No ha evolucionado prácticamente nada desde la versión del año pasado. Los modelos de los jugadores se repiten demasiado y los efectos son pobres.

6,5

SONIDO

Además de poder incluir nuestra banda sonora, la propia del juego es buena. Criticable es el hecho de venir todo en inglés.

7,0

ADICCIÓN

O eres un fanático o sólo te enganchará si piensas que estas jugando al fútbol sobre hielo. Es difícil empezar a engancharse a estos juegos con escasa tradición.

6,5


Un buen manejo de los jugadores y posibilidades de personalización para que se convierta en un juego accesible.


Se trata de un juego de hockey y esto hace que pierda gran parte del interés para el público español.

!
No ver demasiados avances gráficos, mientras que otros títulos han innovado en este aspecto.

NOTA XB MAGAZINE **6,8**

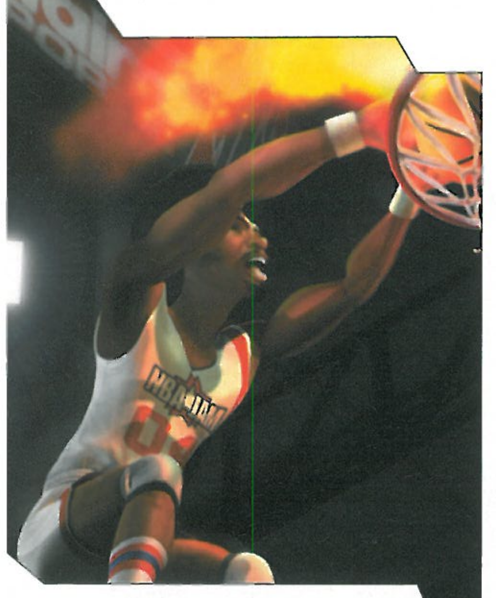
Los jugadores son fácilmente reconocibles a pesar de ser caricaturas

XB MAGAZINE LA FICHA

EL JUEGO
precio: 44,99 euros
género: Deportes
jugadores: 1-4

MÁS OPCIONES
system link: no
xbox live: sí
banda sonora propia: no

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: Acclaim Sports
distribuidor: Acclaim Sports
más info: www.acclaim.es



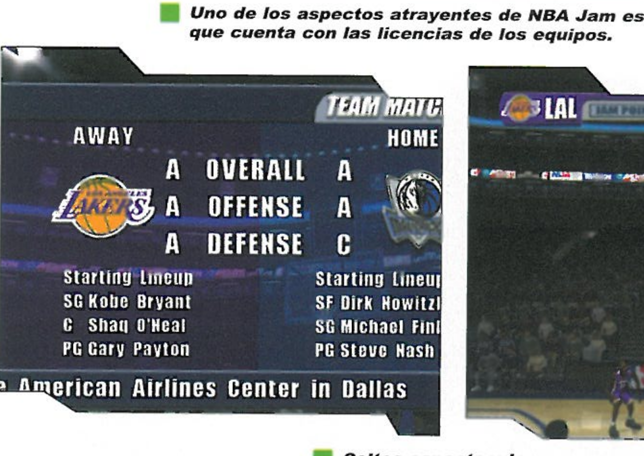
Podremos realizar las acrobacias más inverosímiles con nuestros jugadores encarando el aro.

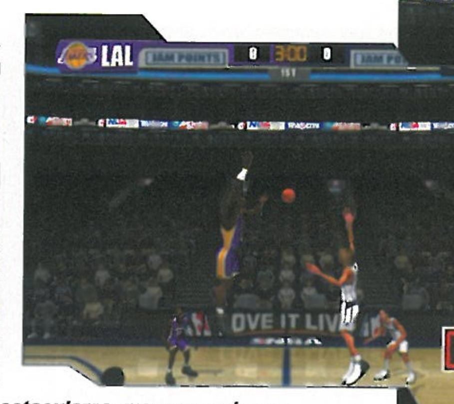
NBA JAM por Antonio Gutiérrez

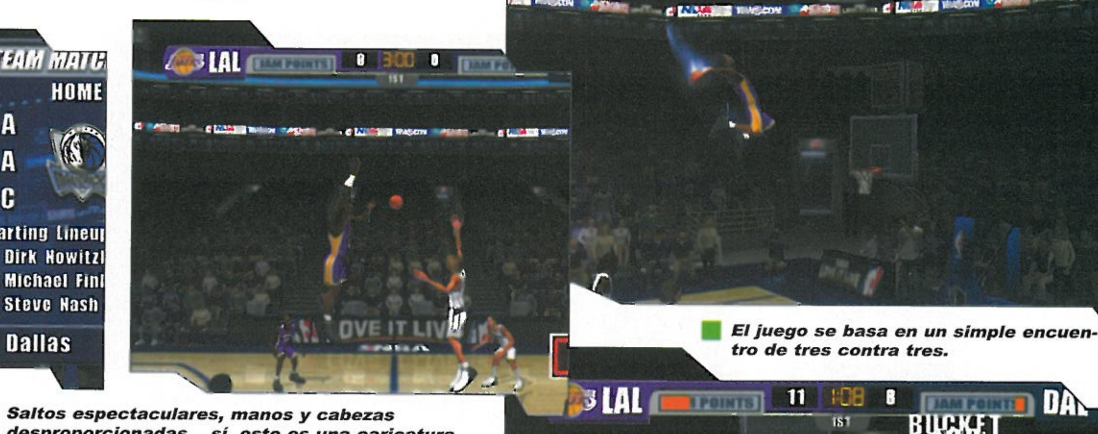
Acclaim nos trae de nuevo al decano del crazy-basket.

Y es que aunque puede haber mejores juegos de baloncesto por ahí ¿quién olvida NBA Jam?. Nosotros no, desde luego siendo como es uno de los pioneros en eso que se llama deporte sin límites. No confundir con deporte extremo. En el deporte extremo hay un riesgo, bajar una montaña haciendo snowboard, tirarse en paracaídas y otros similares. Pero NBA Jam no se corresponde con esta categoría, es más bien algo que llamaríamos deporte-ficción. Para los que no conozcan nada de versiones anteriores de NBA Jam les corresponde aprender bien que los parecidos de estos juegos con el baloncesto real acaban en que hay una cancha de baloncesto, jugadores reales y que se juega con un balón. Eso y la puntuación básica de este deporte son el nexo común con la realidad. NBA Jam no va de trazar estrategias y hacer los cambios oportunos según vaya el ritmo del partido, olvidaros de planificar una defensa inquebrantable y establecer un patrón de ataque estático que rompa el camino hacia el aro. Aquí sólo hay tres jugadores por equipo y toda la magia y velocidad que le puedas poner a tu juego. Alley-hoops en los que se pasan el balón en el aire dos jugadores, mates a una mano y de espaldas, jugadores en llamas, un balón ardiendo....esto es espectáculo. En NBA Jam lo importan-

■ Uno de los aspectos atrayentes de NBA Jam es que cuenta con las licencias de los equipos.







■ El juego se basa en un simple encuentro de tres contra tres.

■ Saltos espectaculares, manos y cabezas desproporcionadas... sí, esto es una caricatura.



■ En multitud de ocasiones,la mala IA nos la jugará en los rebotes.

■ Cuando nos sale un movimiento especial no hay forma de pararnos.

Es de obligada mención. Sí que está ¡¡¡Pow Gasol!!!!

te, además de ganar, es conseguir la mayor puntuación con las jugadas más espectaculares posibles. Cuanto más espectacular el mate, más se llenará una barra especial. Una vez completada podremos activar el punto de tiro especial desde la línea de tres puntos y entonces sí que veremos lo que es espectáculo. El jugador se lanzará hacia el aro propulsado por botas a reacción mientras realiza alguna filigrana como bailar música disco terminando en un mate espectacular llenando la pantalla de fuego.

¿Impresionante? Sin duda. ¿Divertido? Las primeras veces. No se puede negar que NBA Jam es un juego entretenido, pero que fuera de su faceta multijugador sufre mucho para mantener pegado al mando a un jugador que no sea un auténtico fanático del baloncesto. Sus modos de juego son pocos y limitados, echándose de menos mayor profundidad que el ganar puntos para adquirir habilidades y desbloquear canchas.

Agradará a muchos la inclusión de un modo para jugar contra leyendas del baloncesto desde los años 70 hasta la actualidad. Si adoras el estilo de NBA Jam o si eres un fanático del baloncesto callejero y similares, adelante. Lo mismo se hace extensible si aún no tienes un juego de este tipo con el que compartir partidillas con los amigos.

El veredicto

JUGABILIDAD

Arcade al 100%, un control accesible y que se tarda poco tiempo en aprender. Por contra la sensación de desorden y descontrol termina mareando. Mala IA.

7,8

GRÁFICOS

Pasables sin más mención a algunos efectos visuales. Nada que no se haya visto antes y nada que os vaya a impresionar salvo que vuestra última consola fuera la Saturn.

7,0

SONIDO

Algunas buenas canciones y temas moviditos bien ambientados en el basket. Los efectos especiales suenan bien en Dolby Digital, pero no hay nada destacable.

7,7

ADICCIÓN

Algo que depende muchísimo de si contáis con amigos para jugar y no os canséis de ver mates imposibles. Habréis de sumar o quitar un punto dependiendo de ello

7,5


Espectacular y veloz. Toda una gozada con un grupo de amigos en tardes aburridas. Si no, tal vez no te interese.


Pocas posibilidades jugables y limitado técnicamente. Salvo que seas un friki del basket te va a saber a poco.

!
Que tras tanto tiempo NBA Jam aún conserve su espíritu casi intacto pero haya sabido incorporar novedades.

NOTA



7,5

Un asequible y potente equipo para disfrutar del mejor sonido



LA FICHA

EL EQUIPO
precio: 220 euros
tipo: 5.1
decodificador: incluído

MÁS OPCIONES
cables de conexión incluídos
cable coaxial, óptico y analog
manual en castellano

LA COMPAÑÍA
desarrolladores: NGS Technology
distribuidor: NGD Technology
más info: www.ngslurbe.com



El panel del decodificador incluye un buen número de mandos de control.

Altavoces HT Booster 5.1

Una completa y asequible solución para sacar el mejor audio a tu Xbox.

por Jetulio

El mayorista de accesorios de informática y tecnología NGS Technology ha lanzado un completo sistema Home Cinema que viene perfectamente adaptado para enchufarlo en nuestras Xbox. De hecho, además de poder utilizar este completo sistema con nuestro DVD, TV o PC, incluye un adaptador especialmente pensado para enchufar nuestra videoconsola. Este adaptador se conecta a la salida AV de la Xbox y nos proporciona una salida digital de audio para conectar el sistema Home Cinema mediante un cable óptico (un cable que también se incluye dentro de la caja del HT Booster 5.1). Aunque sólo necesitaremos este adaptador y este cable para enchufar nuestra Xbox, el equipo también incluye una salida coaxial (con su cable) y una salida analógica de 3,5 mm, también con su cable incluido.

El sistema HT Booster 5.1 se compone de un suwboofer con estructura de madera, cuatro altavoces satélite con peanas y posibilidad de instalación en pared, un altavoz central y una unidad de descodificador. En esta unidad es donde se incluye el panel con los controles: encendido y apagado, test de audio para comprobar que los altavoces están bien conectados, mute (para silenciarlo temporalmente), Envolvente (donde seleccionaremos el modo de funcionamiento entre Dolby Pro-Logic, Dolby Digital o estéreo), Entrada (permite cambiar de entrada digital a analógica o viceversa) y los controles de volumen General, del altavoz central, de los altavoces traseros y del subwoofer.

La instalación del sistema es realmente sencilla, además podemos seguir todas las recomendaciones de montaje, instalación y colocación del sistema que se incluyen en un manual adjunto (en cas-

FICHA:
HT Booster 5.1

Decodificador Dolby Digital 5.1:
Indicador de encendido
Incluye cables de conexión, adaptador Xbox, cable óptico, analógico y coaxial.

Subwoofer
15 watios
Dimensiones: 165 x 203 x 410 mm
Protegido magnéticamente
Rango de frecuencia: 60 – 300 Hz

Satélites:
Central: 7 watios
Satélites delanteros y traseros: 2 watios
Dimensiones: 110 x 158 x 110 mm
Protegidos magnéticamente
Rango de frecuencia: 200 – 18.000 Hz

Precio:
220 euros
Más info: http://www.ngslurbe.com

El potente subwoofer tiene una estructura de madera y los cinco satélites pueden colocarse en la pared.

tellano). Se agradece, por ejemplo, que todos los cables y altavoces satélite vengan marcados para que no nos equivoquemos a la hora del montaje y la colocación.

También es un detalle bastante importante que los altavoces traseros incluyan los cables más largos de todos, ya que estos serán los más alejados del equipo central.

Aún así, puede que no lleguen a ser los suficientemente largos y tengamos que echar mano de dos alargadores, que se podrían haber incluido. También hemos echado en falta un mando a distancia para controlar el volumen sin tener que levantarnos del sofá.

El sistema de descodificación Dolby Digital y Dolby Pro-Logic y altavoces HT Booster 5.1 es una solución óptima para aprovechar todo el potencial de audio de nuestra Xbox. Las películas y los juegos no serán lo mismo con él. La inclusión del adaptador para conectar la Xbox hace que sea uno de los únicos sistemas en el mercado que no precisan que adquiramos un cable o un dispositivo aparte. Una solución óptima y a un precio muy asequible.



El adaptador y el cable óptico conectan tu Xbox en un 'plis plas'.

CONCURSO



¡¡REGALAMOS!!

5 PACKS EXCLUSIVOS DE JUEGO + AURICULARES RS3

RESPONDE CORRECTAMENTE A LA PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMAN LOS MIEMBROS DEL EQUIPO RAINBOW SIX?

*SE LLEVARÁN LOS CINCO PACKS LOS 2 PARTICIPANTES MÁS RÁPIDOS Y LOS 3 QUE APORTEN MAYOR INFORMACIÓN SOBRE LOS PERSONAJES.











ENVÍA TU RESPUESTA A LA DIRECCIÓN:
AVENIDA DEL GENERALÍSMO, 14 - 2ºB
28660 - BOADILLA DEL MONTE - MADRID
O AL CORREO ELECTRÓNICO:
XBM@MKM-PI.COM

LOS GANADORES SERÁN AVISADOS POR TELÉFONO O EMAIL Y RECIBIRÁN EL PREMIO POR CORREO CERTIFICADO EN LA DIRECCIÓN QUE NOS FACILITEN.

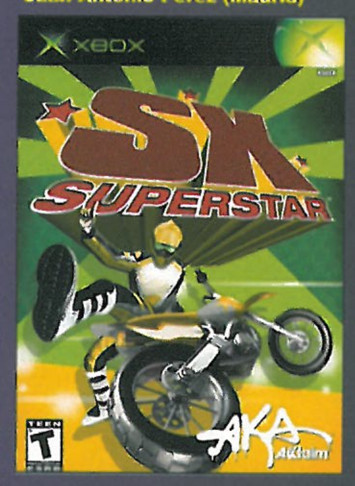


MKM Publicaciones
Avda. del Generalísimo nº 14 2ºB
28660 Boadilla del Monte. Madrid
Tlf. 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax 91 633 25 64
E-mail: xbm@mkm-pi.com

COMUNIDAD

GANADORES SX Superstar XB 16

Antonio Ferreira (Alicante)
José Luis Velásquez (Madrid)
Iván Soler (Tarragona)
Ramiro Paz (Cádiz)
Eva Carvajal (Madrid)
Enrique Mariño (Madrid)
Juan Carlos Zamora (Barcelona)
Álex Antúnez (Segovia)
Emilio Frasco (Toledo)
Juan Antonio Pérez (Madrid)



GANADORES Seep king XB 16

César Bello (Madrid)
Paco Garrido (Madrid)
Guillermo Díez (A Coruña)
Javier Fenoll (Granada)
Joseph Martínez (Valencia)



IMAGEN DEL MES

En el pasado Tokio Game Show vimos muchas imágenes espectaculares, pero hasta nuestros ojos llegaron las imágenes de unas Xbox con diseños de lo más espectaculares... ¿a quién no le gustaría tener una de estas?



DIRECTORIO DE TIENDAS



LAS EXCLUSIVAS... YA NO LOS SON TANTO



Hubo un tiempo en el que la palabra exclusiva tuvo algún valor en el mundo de los videojuegos, pero en estos días ya no significa mucho. Cuando ahora alguien afirma que un juego aparecerá 'sólo en nuestra plataforma', su bonita y grandilocuente máxima caduca antes de que termine de decirla. Ahora sólo nos podemos fiar de los títulos exclusivos que son desarrollados por los estudios propios de cada 'Casa Madre': la red Microsoft Game Studios, los estudios que nacieron bajo el calor de Nintendo o aquellos que están en la nómina mensual de Sony.

Pero en este caos de exclusivas que no se respetan y acuerdos que caducan tan sólo un par de meses tras la publicación de la primera versión del juego, hay una plataforma que está sacando especial tajada: Xbox. y es que, afortunadamente, nuestra amada plataforma se está beneficiendo de todos los rotos contratos de exclusividad. Todos los 'must have' de las platafromas de la competencia, esos que han sido desarrollados por third parties, están llegando, poco a poco, a Xbox. Era de esperar que títulos como GTA III y Vice City terminarán entrando por el aro, como ya lo hizo Metal Gear Solid 2 y otros títulos sonados anteriormente (ahora tmabién se habla de sagas como Rogue Squadron). Además, la cada vez más amplia red de compañías integradas en Microsoft Game Studios aseguran impresionantes juegos con el sello 'sólo en Xbox' en su portada, un sello que, de momento, si nos creemos.

Pero en la otra cara de la moneda se encuentra la videoconsola de Nintendo, GameCube. Nos hemos ido dando cuenta de un pequeño debacle en su futuro catálogo, tal vez debido a las sorprendentes bajas ventas obtenidas. Además de poseer ya muy pocas exclusivas propias provenientes de third parties está comenzando a sufrir un extraño abandono por parte de los juegos pensados para ser multiplataforma. Está siendo cada vez más habitual que los juegos que las compañías bautizan como 'multiformato' aparezca para Xbox, PS2 y PC. Bueno, y también para GBA.

... hay también miles de logos, SMS con imàgenes y Melodías para escoger.

DACLOGO.com

¡Y ahora puedes dibujar tu nombre o tu propio logo!!!

DAC & WAP



TODOS LOS VIERNES
Novedades Productos en WAP

- MELODÍAS POLIFÓNICAS!
- WAP CHAT! • KAMASUTRA!
- SALVAPANTALLAS DIGITALES!
- CITAS WAP!
- ANIMACIÓN EN COLOR!

¡SÓLO VÍA WAP!!!

¿Se han vuelto locos en DACLOGO?

¡Logos, melodías, imágenes de sexo, juegos y muchos más!!! Sí, lo has leido bien; todo vía DAC&WAP!!!

Sí, lo has leido bien: haces una conexión al portal DAC & WAP y puedes descargar lo que deseas. **¡Sin Ningun límite, rápido y barato!**

¡Pagas solamente el coste de la conexión al portal WAP!

Lo que tienes que hacer es enviar la palabra: **WAP** al **7676** y recibirás la configuración WAP que necesitarás. **Guarda la configuración y ya estas listo para entrar en el Mundo-WAP de DAC** €1,06 inc IVA / pm.

WAP ADECUADO PARA MÓVILES: SIEMENS, SONY-ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM, NOKIA



LOS MENSAJES SON COMPLETAMENTE GRATIS!!!
MENSAJES: WAP al 7676
¡NUEVO! IMÁGENES WAP PARA TODOS LOS MÓVILES COMPATIBLES CON ESTE SERVICIO!

¡NUEVO!!! ¡NUEVO!!! ¡NUEVO!!!

ANIMACIÓN EN COLOR

Ejemplo:

Haz tu pedido ahora, modernos y atractivos salvapantallas. Para guardar como salvapantallas o como pelicula corta ¡Sensación de movimiento!



NUEVO SALVAPANTALLAS DIGITALES NUEVO

para todos los móviles compatibles con este servicio

¿Te gustaría tener una fotografía moderna, sexi, atrevida en tu móvil? Nosotros lo tenemos! **SALVAPANTALLAS DIGITALES** para tu móvil!



Visita nuestra página WEB y encontrarás más de 500 salvapantallas digitales!!! www.daclogo.com

LA LÍNEA DEL BROMISTA

La mejor manera de tomale el pelo a alguien. Aproveche este original y divertidisimo servicio. Llamamos a su amigo (o enemigo) y le gastamos una broma. Además, usted podrá escuchar, en vivo, la llamada, y disfrutar con la reacción de su inocente victima. ¡Verás que es para morirse de risa Estos son los temas de nuestras llamadas de broma!

- La línea telefónica pinchada
- El coche robado
- El tartamudo
- La multa de "Basta ya"
- La intimidación sexual
- Ya basta de fastidiar
- Exámenes robados
- Eres muy guapo
- La tienda de muebles
- El Síndrome de Tourette
- Un día libre de clases
- El limpiador de ventanas
- El premio de lotería
- Un ladrón en la casa
- El fraude fiscal
- La chica encinta
- Llamada de la cita ciega
- El anuncio clasificado
- Moniques Eroshop
- Los libros prestados de la biblioteca
- La videoteca
- El vecino enfadado
- El nuevo alcantarillado



¡Escuchalo en directo y empieza a reir! **806 - 4444 20***

MELODÍAS CLÁSICA & POLIFÓNICAS

AHORA TIENES LO ÚLTIMO EN MELODÍAS CON UN AIRE ATREVIDO Y DIFFERENTE

Lista España

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
306352	406352	El viaje	306505	406505	Where is the love
306406	406406	Going under	306410	406410	Intuition
306484	406484	No es lo mismo	306485	406485	Quiero que vuelva
306497	406497	Rosa y espinas	306347	406347	Hollywood
306416	406416	Ying yang	306526	406526	Skull Tattoo
306454	406454	Down	306369	406369	Mas que nada
306515	406515	Caprichosa	306341	406341	Something beautiful
306476	406476	Grita!	306477	406477	Me basta con creer
306357	406357	Crazy in love	306525	406525	It's your duty
306530	406530	Juramento	306205	406205	Get busy
306529	406529	Lo noto	306499	406499	Aceptame asi
306440	406440	Uno más uno son siete	306187	406187	Rock your body
306377	406377	E Samba	306480	406480	Ser yo
306528	406528	Un segundo de paz	306100	406100	Ignition
306527	406527	Get it together	306516	406516	Baila, Baila

Cine / TV

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
300319	400319	Vacaciones en el mar	302407	400428	Los angeles de charlie
302253	400418	Air Wolf	302862	402014	El excorsista
302255	400419	Annie / Tomorrow	304520	400429	Braveheart
302260	400420	Robin Hood	304476	400400	Animaniacs
302262	400421	La bella y la bestia	304475	400401	Barbapapa
302268	400422	Dirty Dancing	302471	400402	Fraggle rock
302272	400423	El hotel de los lios	302474	400403	Rasca y Pica
302274	400424	Halloween	302475	400404	El libro de la selva
302280	400172	La Dimensión Desco	302476	400405	Loony tunes
302365	400143	Cazafantasmas	302482	400407	Scooby Doo
303033	400135	Expediente X	302483	400302	Simpsons
303034	400425	Superman	300430	400430	Calimero
302516	400426	Star Trek	302479	400187	Popeye
303035	400427	Loca academia de	300188	400188	Fiebre del sábado noche

Melodías España

CLÁS	POLI		CLÁS	POLI	
306299	406299	Igual que ayer	306314	406314	Si los angeles se rinden
306300	406300	Que yo no lo sabia	306315	406315	Son de amores
306301	406301	Salir corriendo	306318	406318	Bye bye
306302	406302	Mira pa'dentro	306321	406321	Oju!!
306305	406305	El canto del loco	306328	406328	Parando el tiempo
306306	406306	Besa mi piel	306330	406330	Actitud
306307	406307	Chicas al poder	306331	406331	As de corazones
306308	406308	Por esta ciudad	306332	406332	Fuego en el Alma

Melodías España

CLÁS	POLI	
306274	406274	Caraluna
306275	406275	Fotografia
306276	406276	Cristales rotos
306286	406286	La cancion mas
306287	406287	Inerte
306288	406288	Flores en el cielo

¡NUEVO! Deja que tu móvil baile. Canta junto con las polifónicas y tonos más nuevos

POLIFÓNICAS Y TONOS

Polifónicas y Tonos

Beautiful	475000
Stir it up	475001
Chihuahua	475002
La cucaracha	475003
Survivor	475004
Pump up the volume	475005
Magic carpet ride	475006
La bamba	475007
U can't touch this	475008
Make it clap	475009

¡NUEVO! PIDE YA SONIDOS REALES PARA TU MÓVIL!

SONIDOS LOCOS

Sonidos Locos

Coche de carreras	480000
Rana	480001
Sirena de Policía	480002
¡Gritar!	480003
Orgasmo	480005
Reloj Cucu	480006
Lobo	480007
Risas	480008
Baile Indio	480009
Tirar de la Cisterna	480011

¡La forma más fácil de hacer pedidos al 7676!!

¡ Envía un SMS con las letras **XB** y el **CÓDIGO DEL PRODUCT** al **7676**** y sigue las instrucciones!!!

E.j. SMS: XB 256364 al 7676

Teléfono de pedidos: **806- 4444 04***

TODOS LOS VIERNES NUEVOS PRODUCTOS EN WAP

MENSAJES CON IMAGEN

